FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

FOCA公式ゲーム

HUMAN GRAND PRIX III

F1 TRIPLE BATTLE

ヒューマングランプリ3
F1トリプルバトル

取扱説明書

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

SHVC-AGXJ-JPN

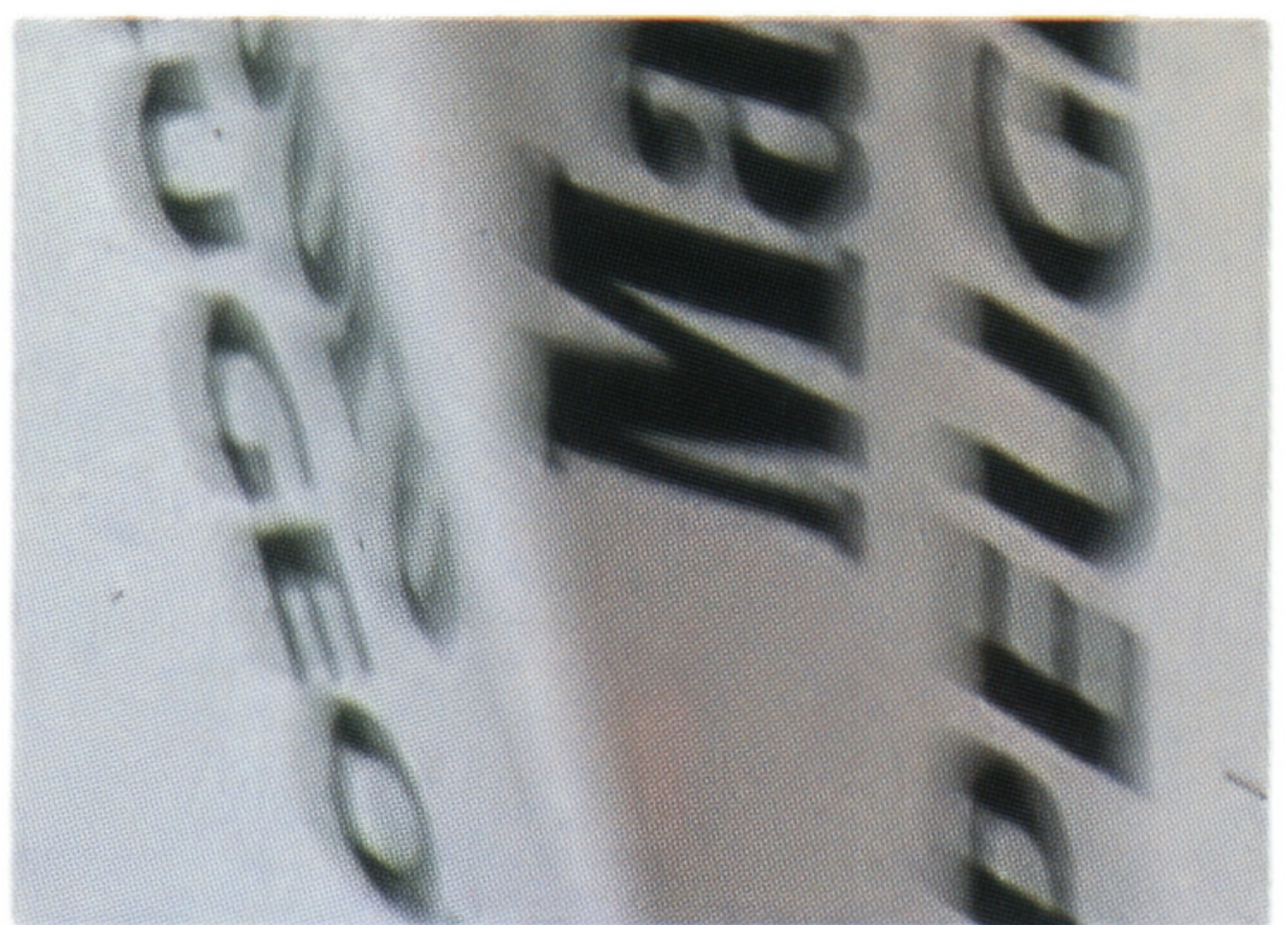
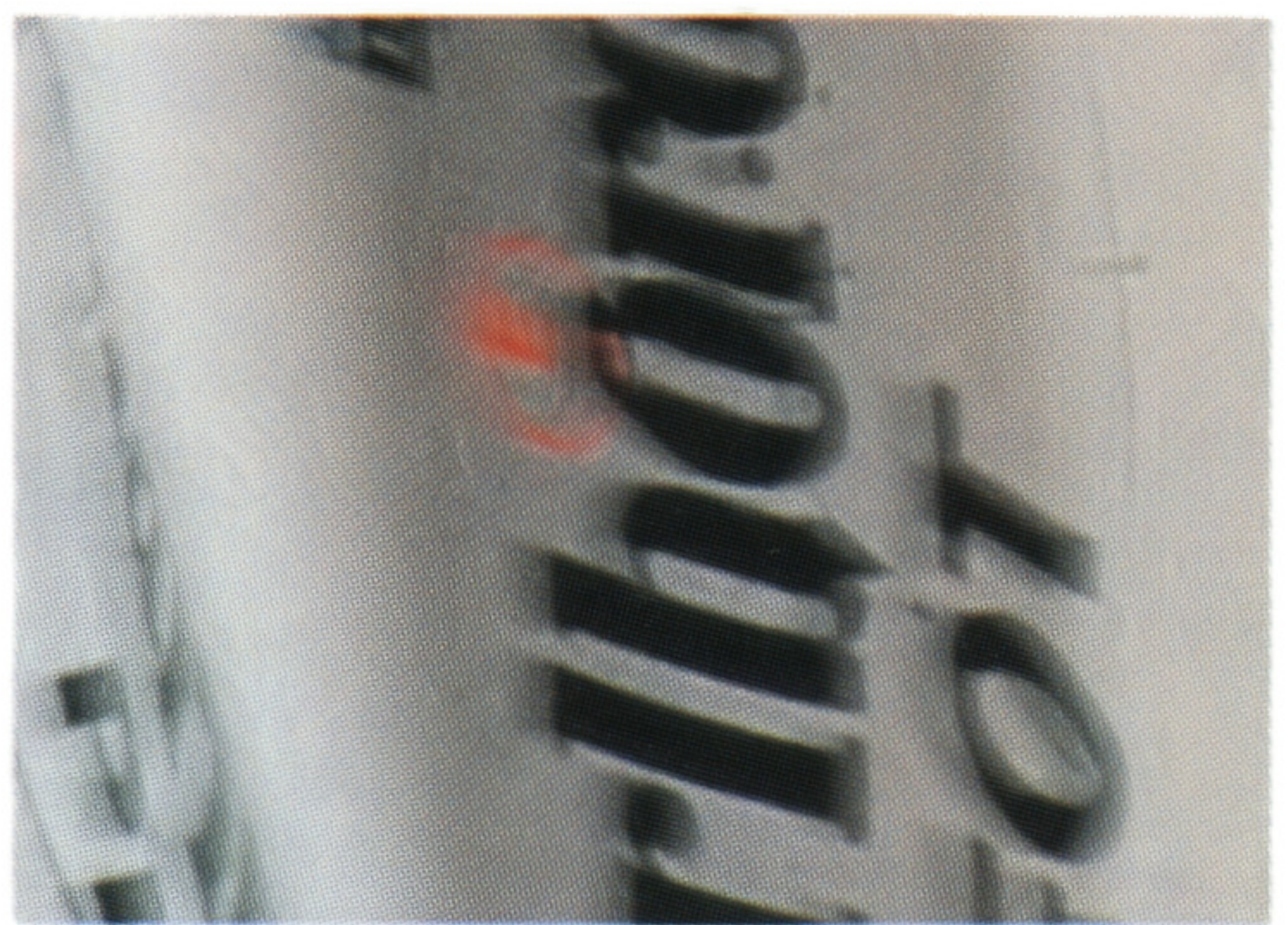
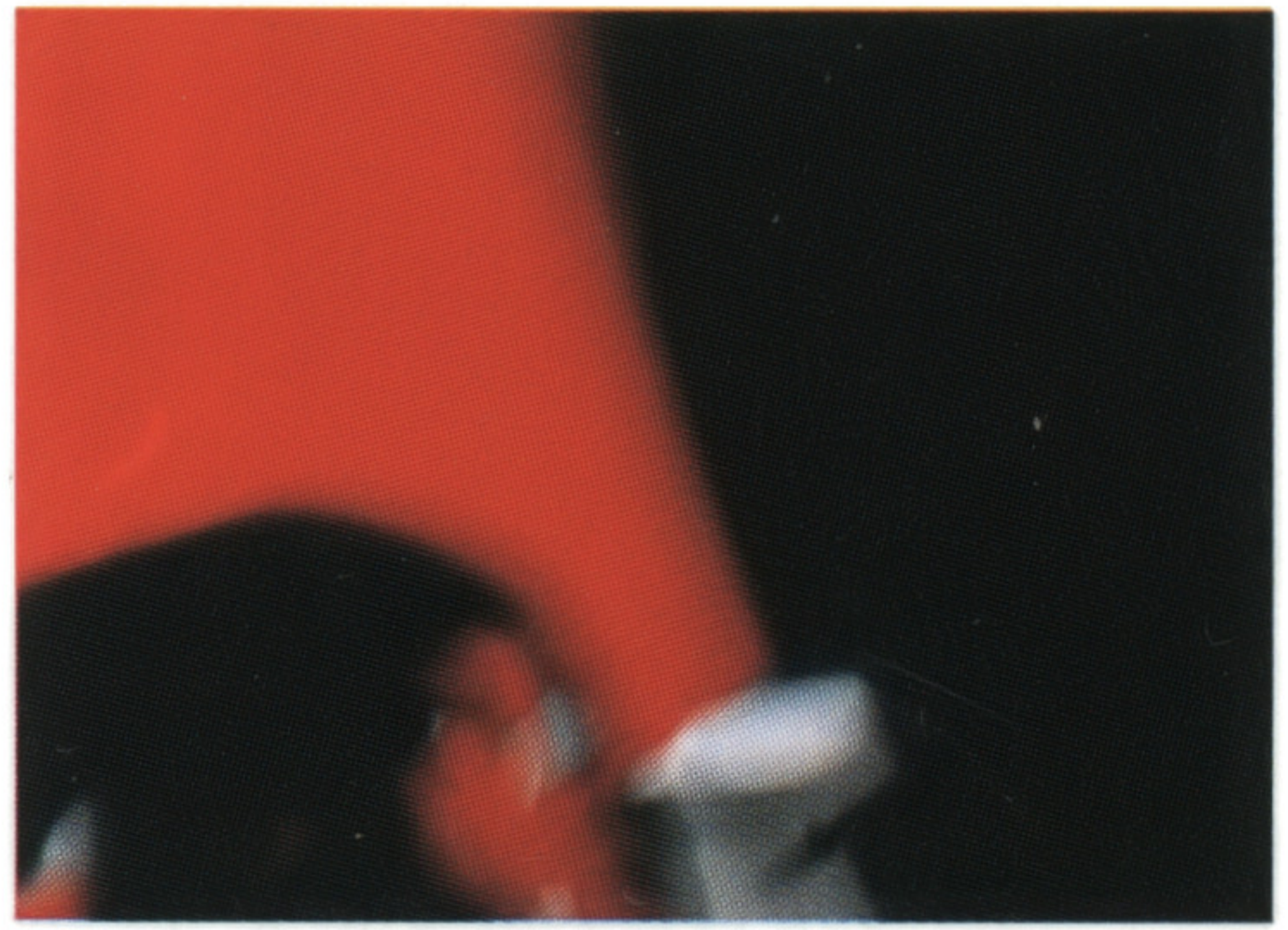
このたびは、ヒューマンのスーパファミコン専用カセット『ヒューマングランプリ3』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

<健康上の安全に関するご注意>

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

HUMAN GRANDPRIX III CONTENTS

CONSTRUCTER'S MANUAL

DRIVER'S MANUAL

An FI machine weighs no more than 500kg but has more than 700 horse-power.
This is equivalent to the power of a horse being transmitted to the road surface.

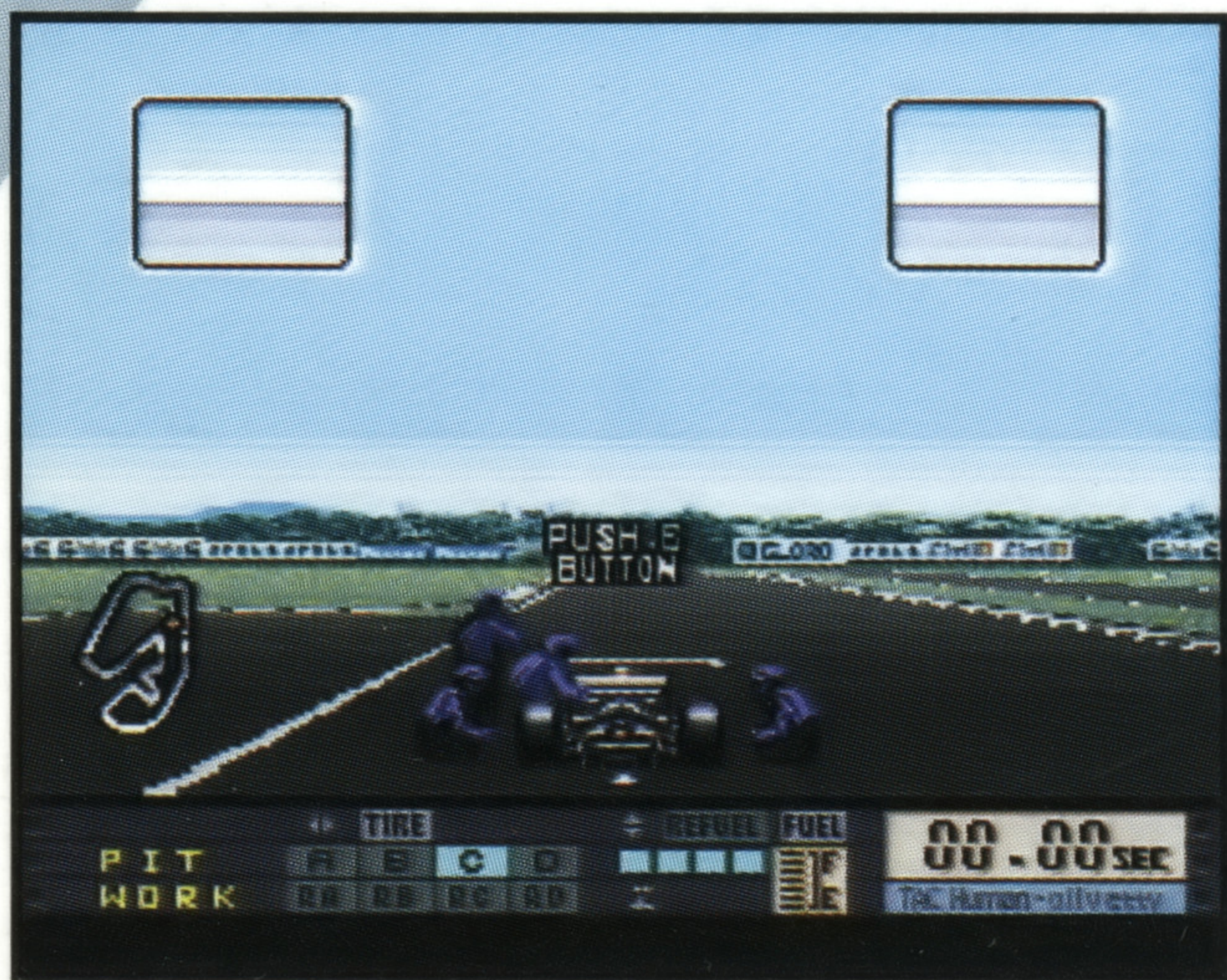
CONSTRUCTER'S MANUAL

【操作方法】

レース中の操作

十字ボタン	左右でステアリング (ハンドル) を操作。
Aボタン	現在の順位パネルを表示。(トリプルバトルモードではコントロールパネルの切り替え)
Bボタン	アクセル、速度を上げます。
Xボタン	オーバーテイクボタン。押すと一定時間強力な加速を得られます。但しレース周回数と同じ回数しか使用できません。
Yボタン	ブレーキ。速度を下げます。
Lボタン	ギアのシフトダウン。ギアのセッティングをオートマチックにした場合でも使用できます。
Rボタン	ギアのシフトアップ。ギアのセッティングをオートマチックにした場合でも使用できます。
STARTボタン	SELECTボタンと同時に押すことによってレースをリタイヤ。(ワールドモードでリタイヤしたい場合は、一度マシンをストップさせてからリタイヤを行なってください、また、ライバルモードではリタイヤはできません)
SELECTボタン	ポーズ

進行画面の操作

十字ボタン	項目の選択
Bボタン	項目の決定
Yボタン	項目のキャンセル
SELECTボタン	カーソルをEXITまでスキップさせる。(この機能がついていない画面もあります)

ピット時の操作

十字ボタン左右	交換するタイヤの選択
十字ボタン上下	燃料の補給量の選択
Bボタン	ピット作業の開始ボタン

[ゲームの進行]

電源を入れるとオープニングデモが開始され、デモが終了するとタイトル画面が表示されます。(STARTボタンでオープニングデモはスキップできます)ここで遊びたいモードを選択し、決定するとゲームスタートです。

ゲームモード

"WORLD GRAND PRIX"・・・・・・ワールドグランプリ

実際のF1と同様に全16戦を戦い抜き、ワールドチャンピオンを目指すモードです。2人まで参加できます。

P.6

"BATTLE"・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・バトル

対戦モード。コンピューター、あるいは他のプレイヤーと対戦することができます。最大3人まで参加できます。3人プレイの時は、プレイヤー同士の対戦のみとなります。

P.8

"TIME ATTACK"・・・・・・・・・・・・・・・・・・・タイムアタック

タイムアタックを行なうモードです。天候等の条件設定が自由に行なえます。1人しか参加できません。

P.12

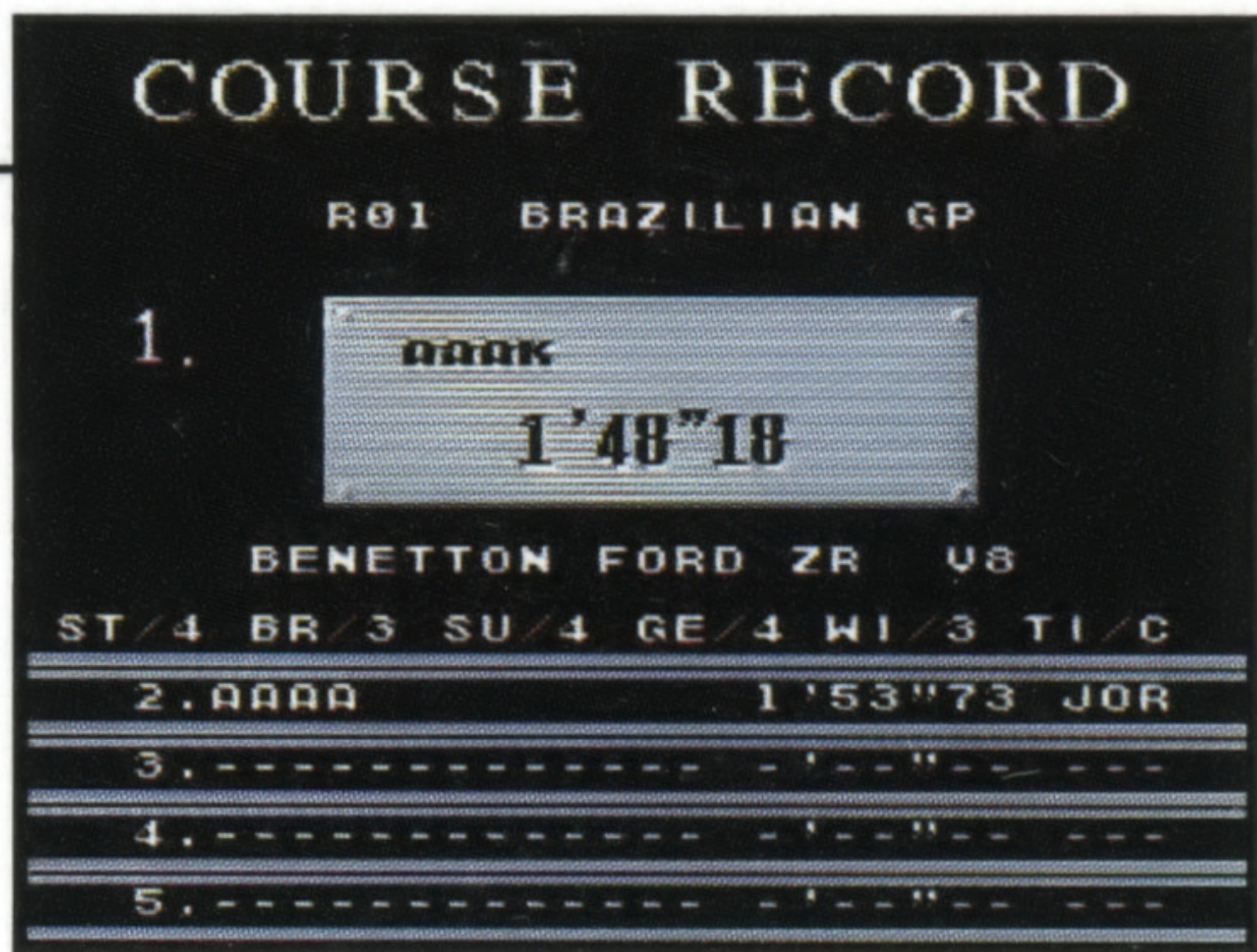
"EDIT MODE" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ エディットモード

ゲストドライバーやオリジナルドライバーの作成、エントリー等、自分だけのF1ワールド作成ができるモードです。

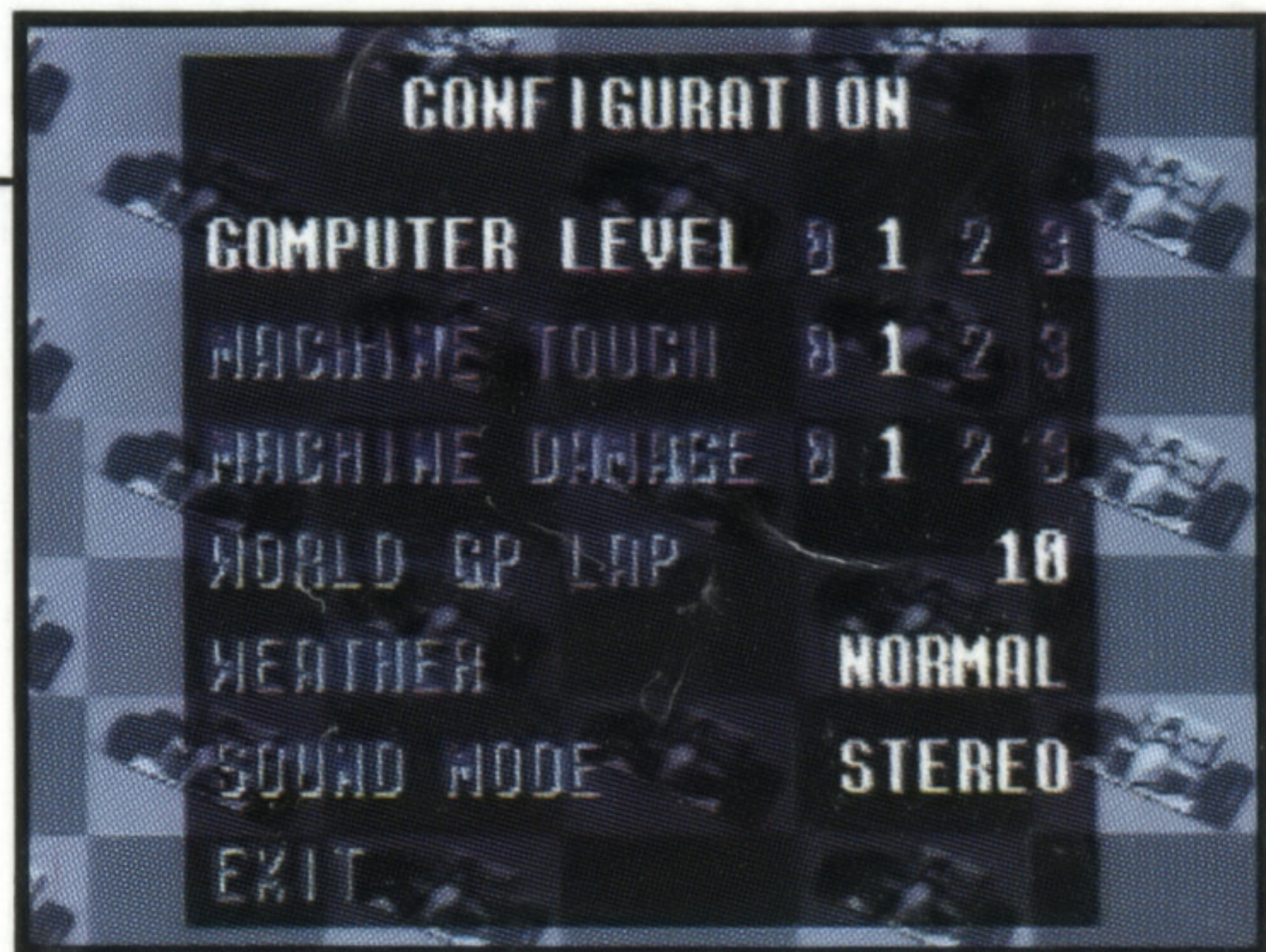
P.20

"RECORD" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ レコード

今までのベストタイムを見ることができます。各コース毎に歴代5位までのベストタイムが表示されます。

P.26

"CONFIG" ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・コンフィグ

ゲームプレイの条件設定を行なうモードです。

P.18

[WORLD GRAND PRIX]

1.名前登録

1Pは赤、2Pは青のカーソルで名前を登録します。十字ボタンで入力文字の選択、Bボタンで決定、Yボタンでキャンセルです。ENDにカーソルを合わせ、決定すると次の画面へ移行します。

2.ドライバーセレクト

十字ボタン上下でドライバーを選択し、使用するドライバーをBボタンで決定してください。Bボタン決定の1度目は「OK?」と聞いてくるので、それで良ければもう一度Bボタンを押して確定します。確定する前ならYボタンでキャンセルが可能です。2プレイの場合はひとりずつ順番に決定します。

3.モードセレクト

ドライバーを決定するとモードセレクト画面に移行します。モードメニューの中から選択、決定してください。選択できるモードは右頁の6つです。

モード セレクト

"SETTING" セッティング

マシンのセッティングを設定します。レースを選択するまで何度でも行なえます。セッティングを終了すると再びモードセレクト画面に戻ってきます。

"FREE RUN" フリーラン

コースに慣れるために練習を行ないます。何度でも行なうことができます。10周走行するか、START+SELECTボタンで終了すると、モードセレクト画面に戻ります。

"QUALIFY" クォリファイ

予選を行ないます。3周の走行を行なって、ベストラップの速い順にスターティンググリッドが決定されます。また予選が終了するとRACEに自動的に移行します。

"RACE" レース

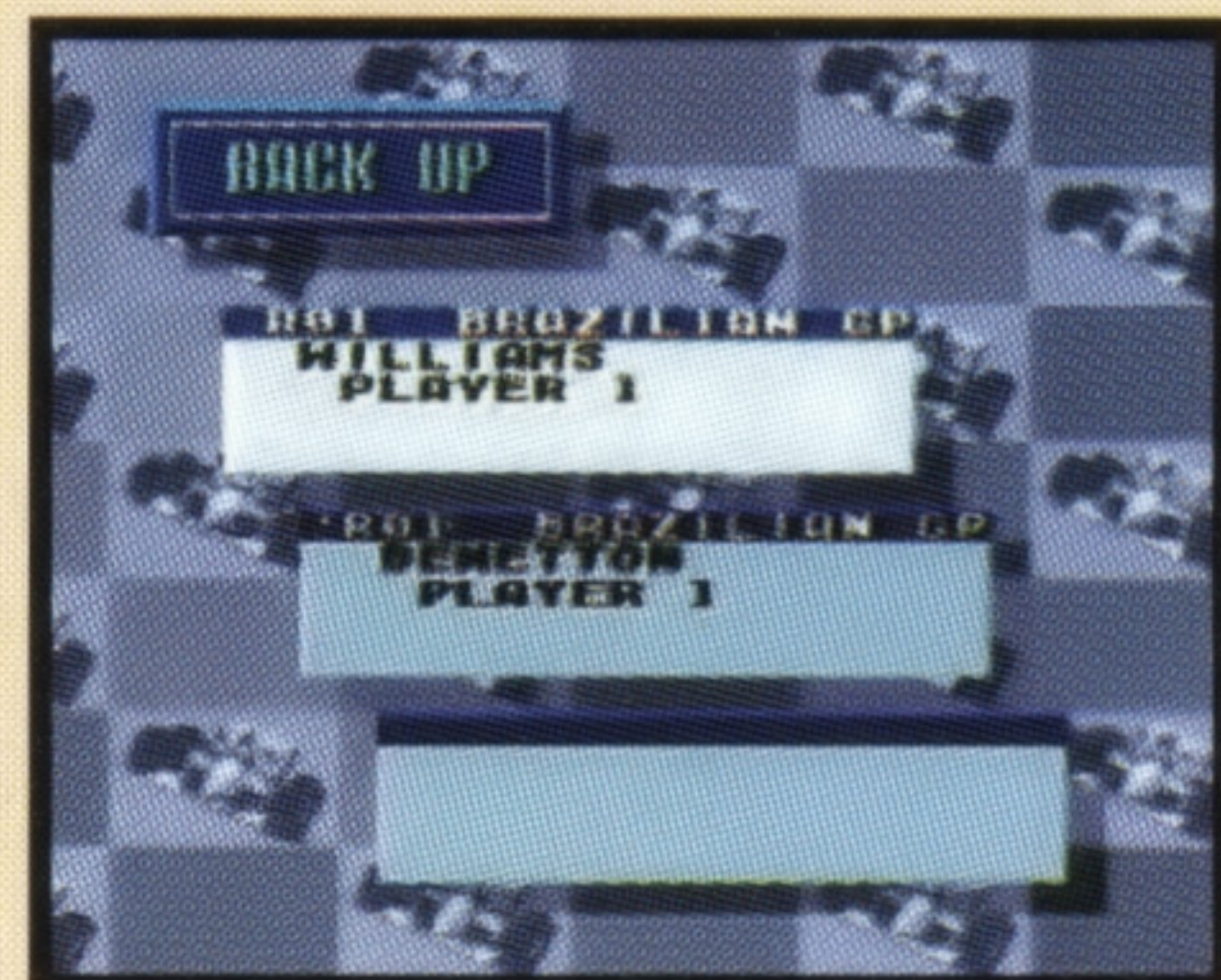
決勝レースを行ないますが、レース前にもう一度だけセッティングを行なうことはできます。QUALIFYに参加せずにレースを行なった場合は最下位グリッドスタートとなります。規定周回数を終了して6位以内に入ると入賞で順位に応じたポイントを獲得します。

1位-10ポイント／ 2位-6ポイント／3位-4ポイント
4位-3ポイント／ 5位-2ポイント／6位-1ポイント

"POINT DATA" ポイントデータ

現在までのレースの結果(ドライバーズポイント、コンストラクターズポイント)を表示します。

"DATA SAVE" データセーブ

ゲームデータをセーブできます。十字ボタンの上下で　セーブファイルの選択、Bボタンでセーブを決定します。3つまでのデータセーブが可能です。Yボタンで画面を抜けます。

[BATTLE]

バトルモードはプレイヤー同士、またはCOMマシンと自由にレースを行なうモードです。以下の手順で行ないます。

1.コースセレクト

対戦するコース、天候、トラブルの有無、周回数、ハンディキャップを選択、決定します。十字ボタンの上下で項目を選択、左右で項目の設定を行なってください。EXITで次の画面に移行します。

ROUND設定：1～16ラウンドの中で、自由にコースを設定することができます。

LAP設定：レースで走行する周回数を1～40周までの範囲で自由に設定できます。

WEATHER設定：FINE---晴天の状態でレースを行ないます。
CLOUDY---曇りの状態でレースを行ないます。
RAIN---雨天の状態でレースを行ないます。

TROUBLE設定：
EASY---------まったくトラブルが発生しません。
NORMAL---ギアトラブル、エンジントラブルが発生しますが、どちらもピットで修復が可能です。
HARD-------エンジンブローを含む、すべてのトラブルが発生する可能性があります。エンジンブローは発生したらすぐにピットインしないとリタイヤとなってしまいます。

HANDICAP設定：ハンディキャップ設定は、2P BATTLE、RIVALモードのみ設定可能です。設定するとスピンをしなくなったりするので、人間同士でハンディをつけて楽しむことができます。
OFF--------通常設定です。
1P-ON----1P側が有利になります。
2P-ON----2P側が有利になります。
ON---------どちらのプレイヤーも、通常より楽に走行できます。

2.ドライバーセレクト

ドライバーデータが表示されます。十字ボタンの上下で使用するドライバーを選択、Bボタンで決定してください。2人あるいは3人プレイの時は、順番に選択します。

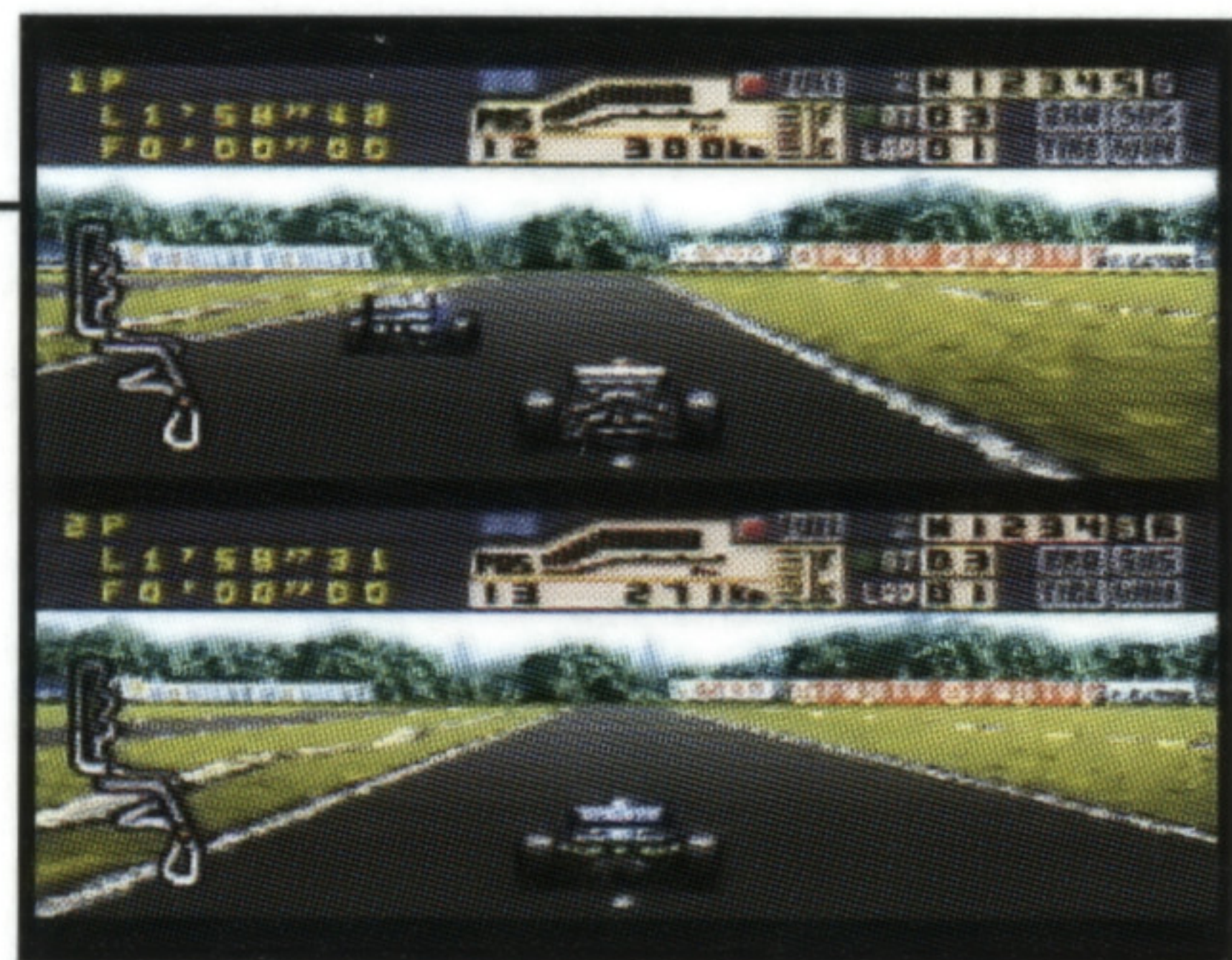
3.ライバルセレクト

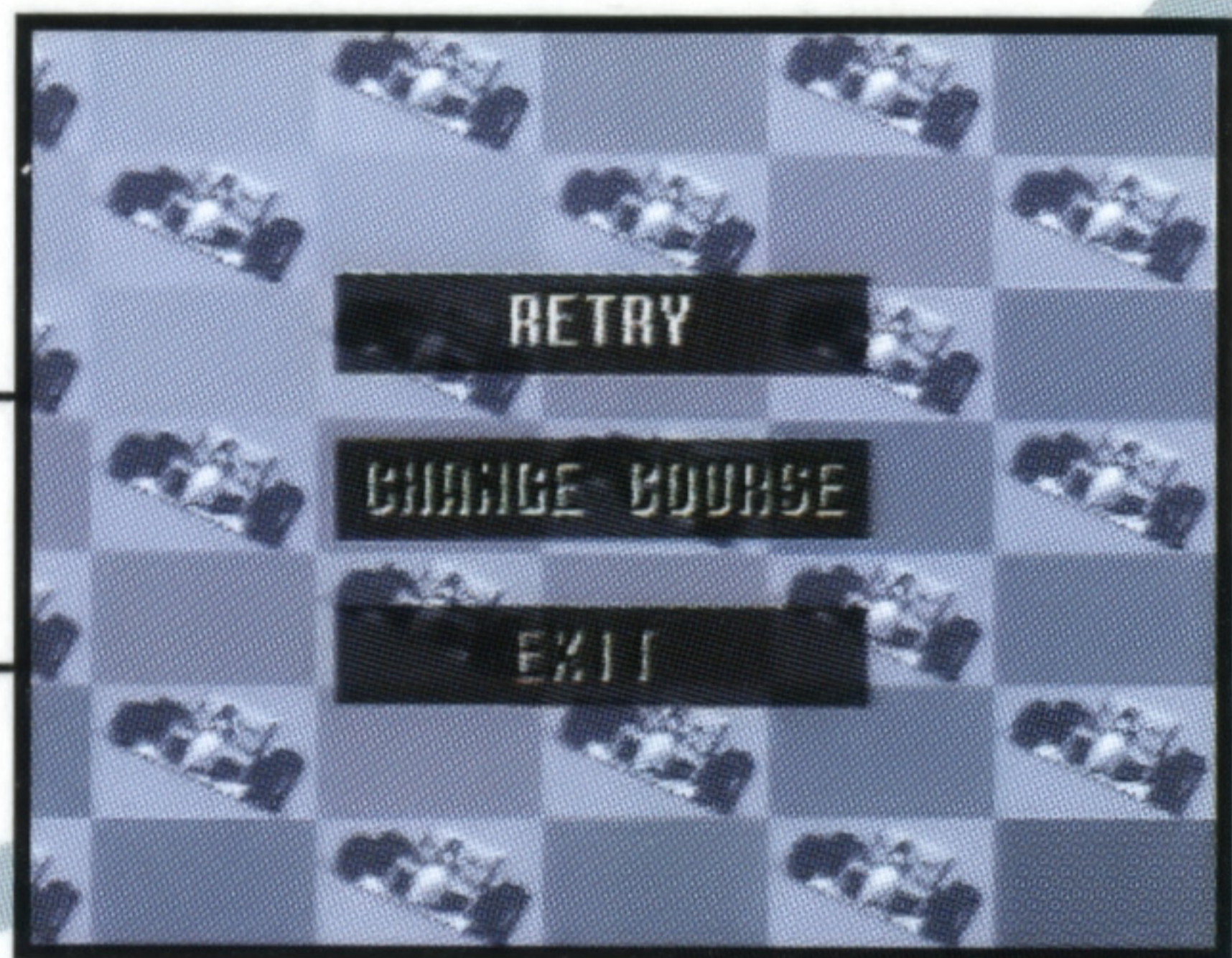
ライバルとして登場させるドライバーを選択、決定してください。FULL ENTRYを選択すると、すべてのドライバーを一度に選択できます。EXITで次の画面に移行します。なお、トリプルバトルモードの場合はCOM車は登場しないので、この画面はありません。

4.マシンセッティング

セッティング画面でマシンのセッティングを行ないます。セッティングの方法については「セッティング」の項目を参照してください。カーソルは1P=赤、2P=青、3P=緑です。

5.レース

スターティンググリッドが表示された後、レースとなります。バトルでプレイしている場合、グリッドはランダムで決定されます。

6.レース終了後

RESULT(結果画面)が表示された後、メッセージが表示されます。以下の中から項目を選択、決定してください。

RETRY

同じ条件で再びレースを行ないます。その場合、セッティング画面から開始されます。

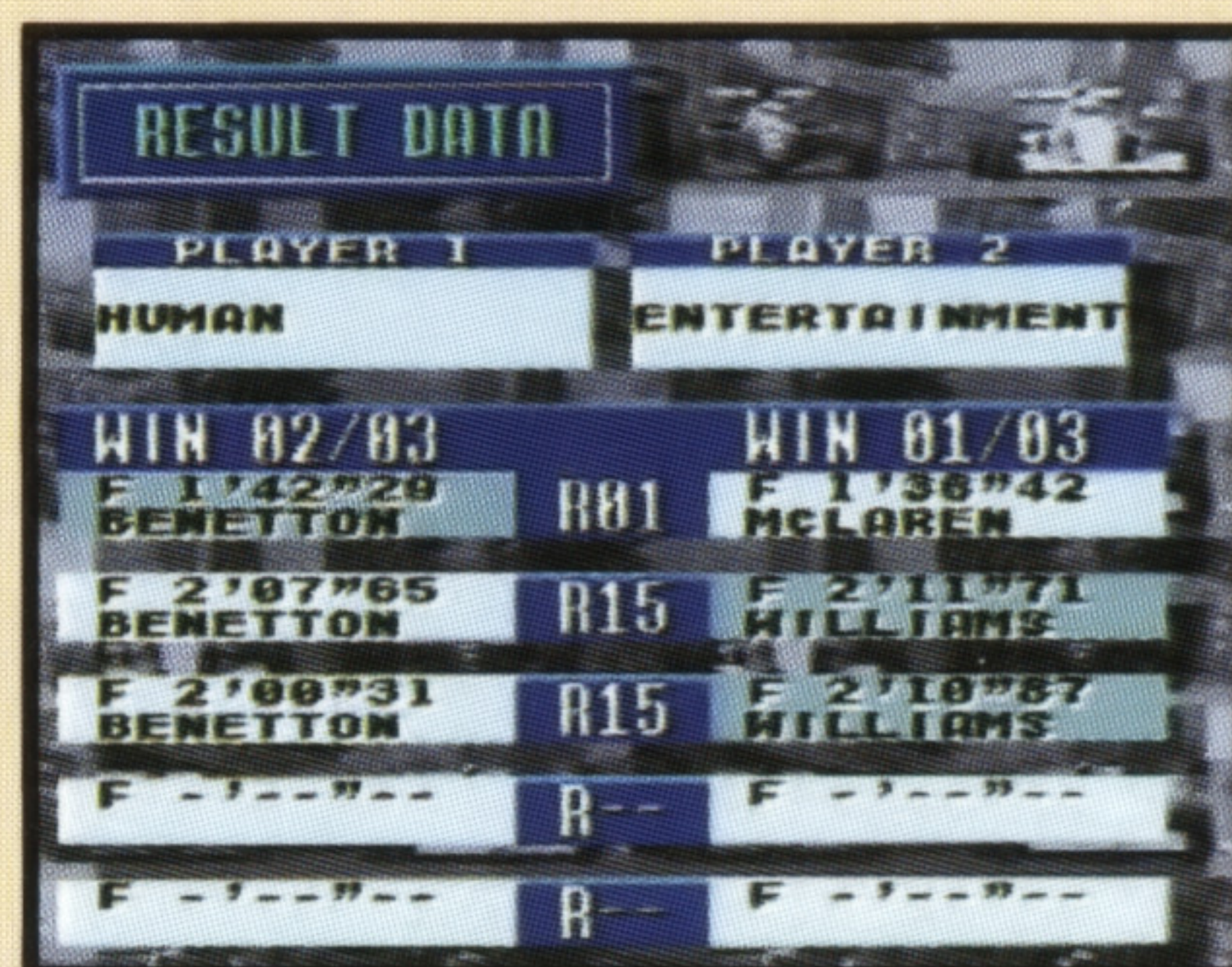
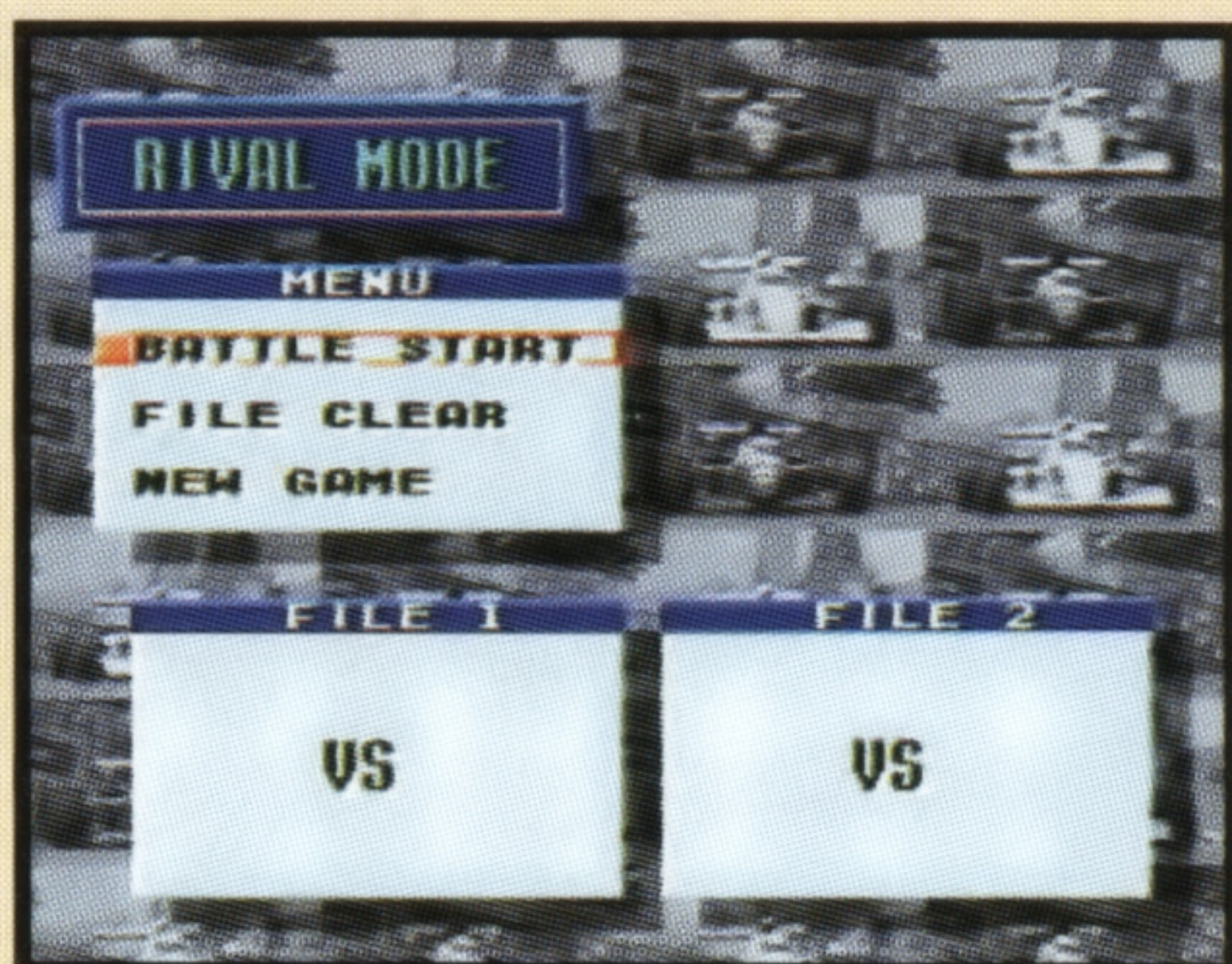
CHANGE COURSE

コースセレクト画面に戻ります。

EXIT

タイトル画面に戻ります。

ライバルモード

対戦結果をファイル2つまで保存しておくことができます。参加人数は2人のみで、人間同士の対戦専用です。ライバルモードの初期メニュー画面が表示されたら、以下の3つのメニューから十字ボタンの上下で項目を選択、Bボタンで決定します。なお、対戦結果は99戦分まで1つのファイルに記録できます。

"BATTLE START" バトルスタート

既に作成してあるライバルモード用のデータファイルで、継続プレイを行ないます。決定するとコースセレクト画面に移行します。

"FILE CLEAR" ファイルクリア

既に作成してあるライバルモード用のデータファイルを消去します。決定したら十字ボタンの左右でファイルを選択、消去するファイルをBボタンで決定します。

"NEW GAME" ニューゲーム

新たにファイルを作成し、ライバルモードを行ないます。空いているファイルがないと実行できないので、空いているファイルがない場合はFILE CLEARでファイルを消去してください。決定したら十字ボタンの左右で空いているファイルを選択、Bボタンで決定します。続いて名前入力画面に移行するので、ここで2人の名前を入力します。次に対戦結果表が表示され、コースセレクト画面に移ります。以後は通常のBATTLE MODEと同様にプレイを行なってください。

[TIME ATTACK]

タイムアタックは1台のみでコースをじっくり走れるモードです。純粋にタイムを競うモードなので、オーバーテイクボタンは使用できません。できるかぎり走りこんでコースを覚えるのが勝利への早道でしょう。以下の手順で行ないます。

1.コースセレクト

十字ボタンでコース、コンディションを決定してください。その他の設定は固定です。

2.ドライバーセレクト

使用するドライバーを十字ボタンの上下で選択、Bボタン決定してください。

3.セッティング

マシンセッティングを行います。色々なセッティングを試して、コースにあったセッティングを見つけましょう。

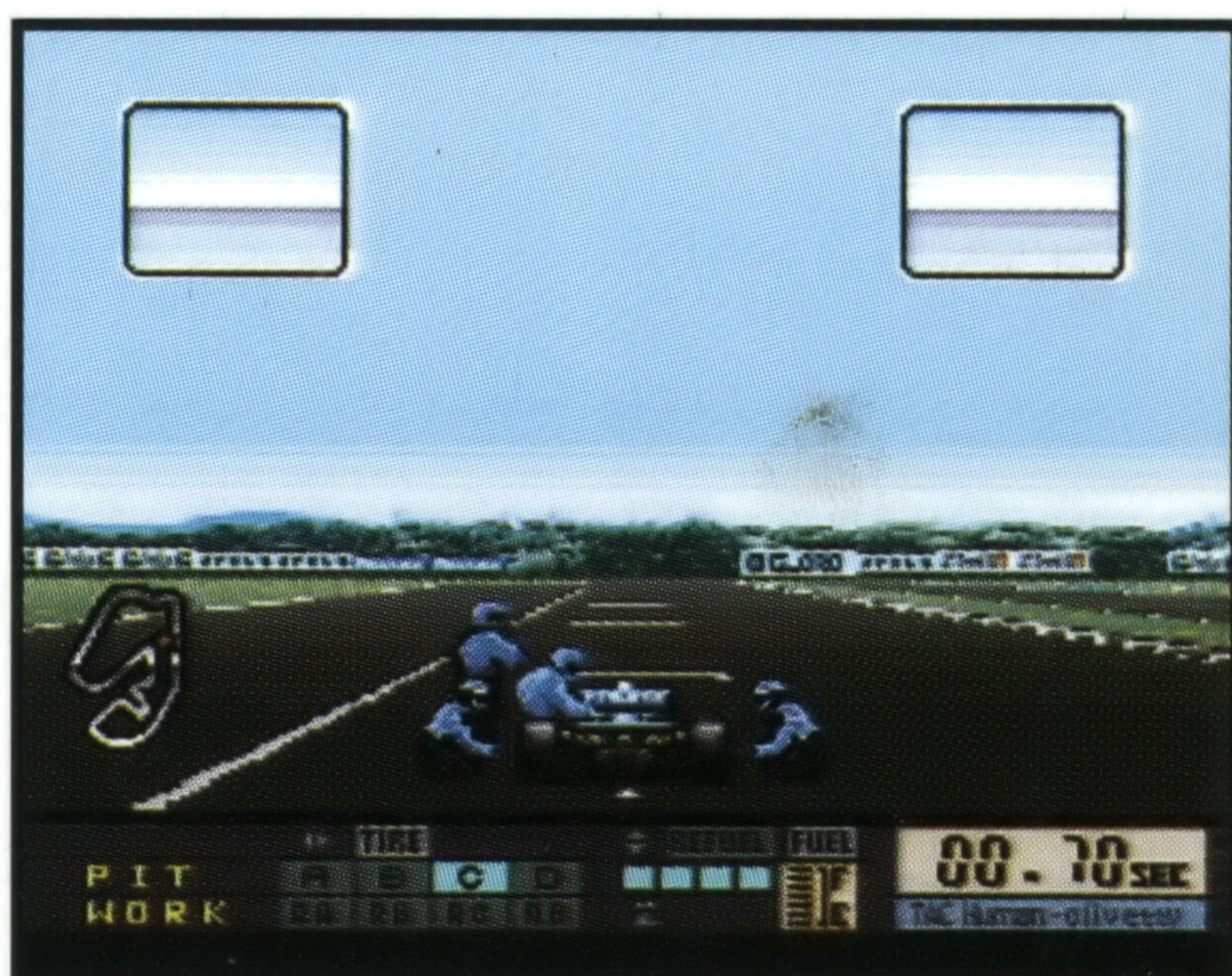
4.スタート

ピットからのスタートとなります。途中でSTART+SELECTボタンを押すと中断され、再びセッティングから行なうことができます。また、10周走行すると自動的に終了します。

注意

タイムアタックモードでは燃料残量が固定となり、セッティングした状態から一切減少しません。

[PIT INN]

コースの途中で黄色のラインで仕切られているコースに進入すると、ピットに入ることができます。ピットに入れば、車体ダメージは自動的に回復し、カーソルで選択、決定することによってタイヤタイプの変更、給油を行なうことができます。ピットイン後、Bボタンを押すとピット作業を開始しますので、それまでにタイヤ、給油の選択を済ませておいてください。

タイヤ選択

十字ボタンの左右で選択します。スリックタイヤのA、B、C、D、レインタイヤのRA、RB、RC、RDが選択可能です。タイヤ交換はピットに入ると必ず行なわれます。

給油

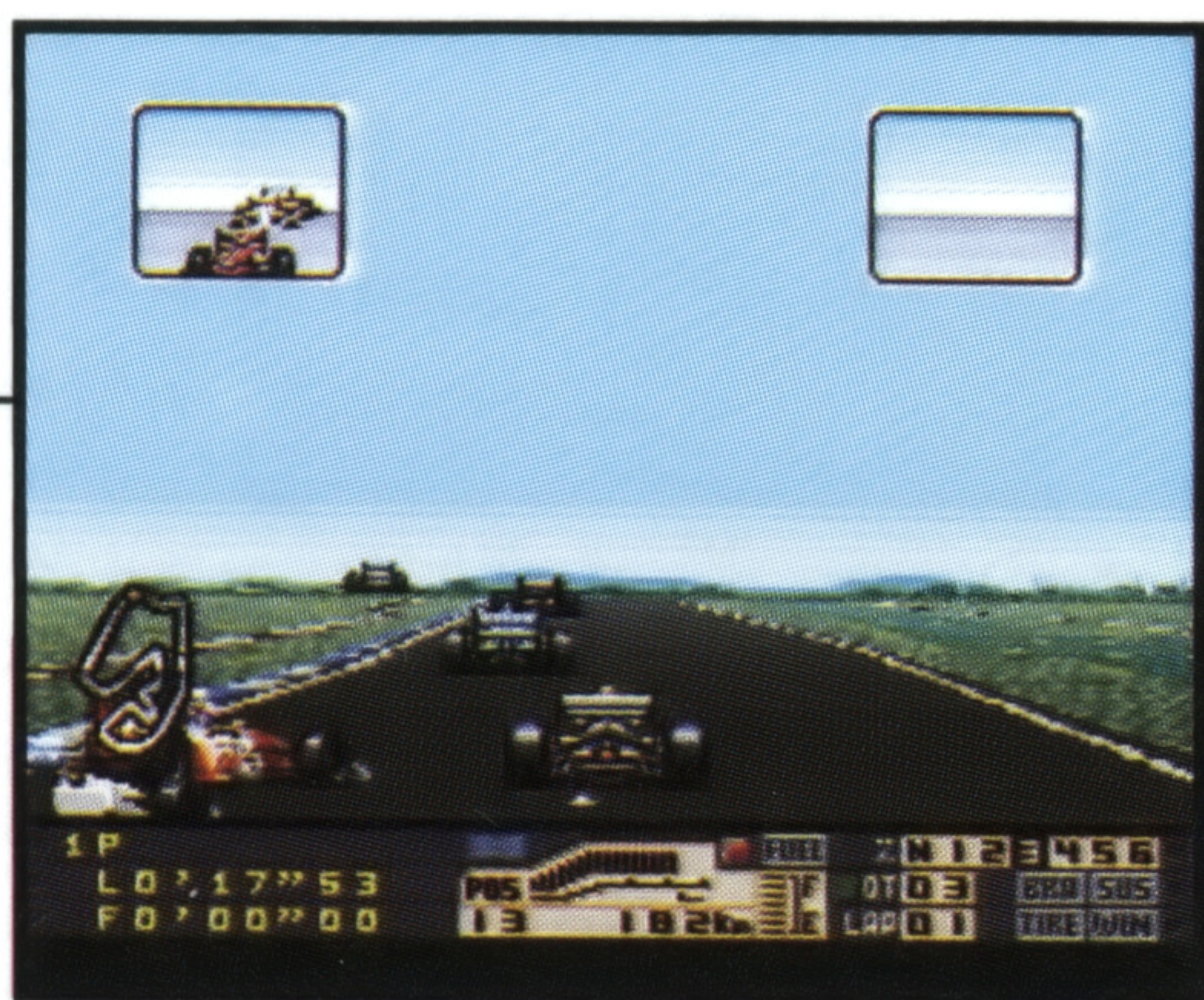
十字ボタンの上下で給油量を選択すると、残り燃料が表示されます。そこから給油したい量を設定してください。燃料の量は4段階で表示され、それぞれ25、50、75、100%を示します。

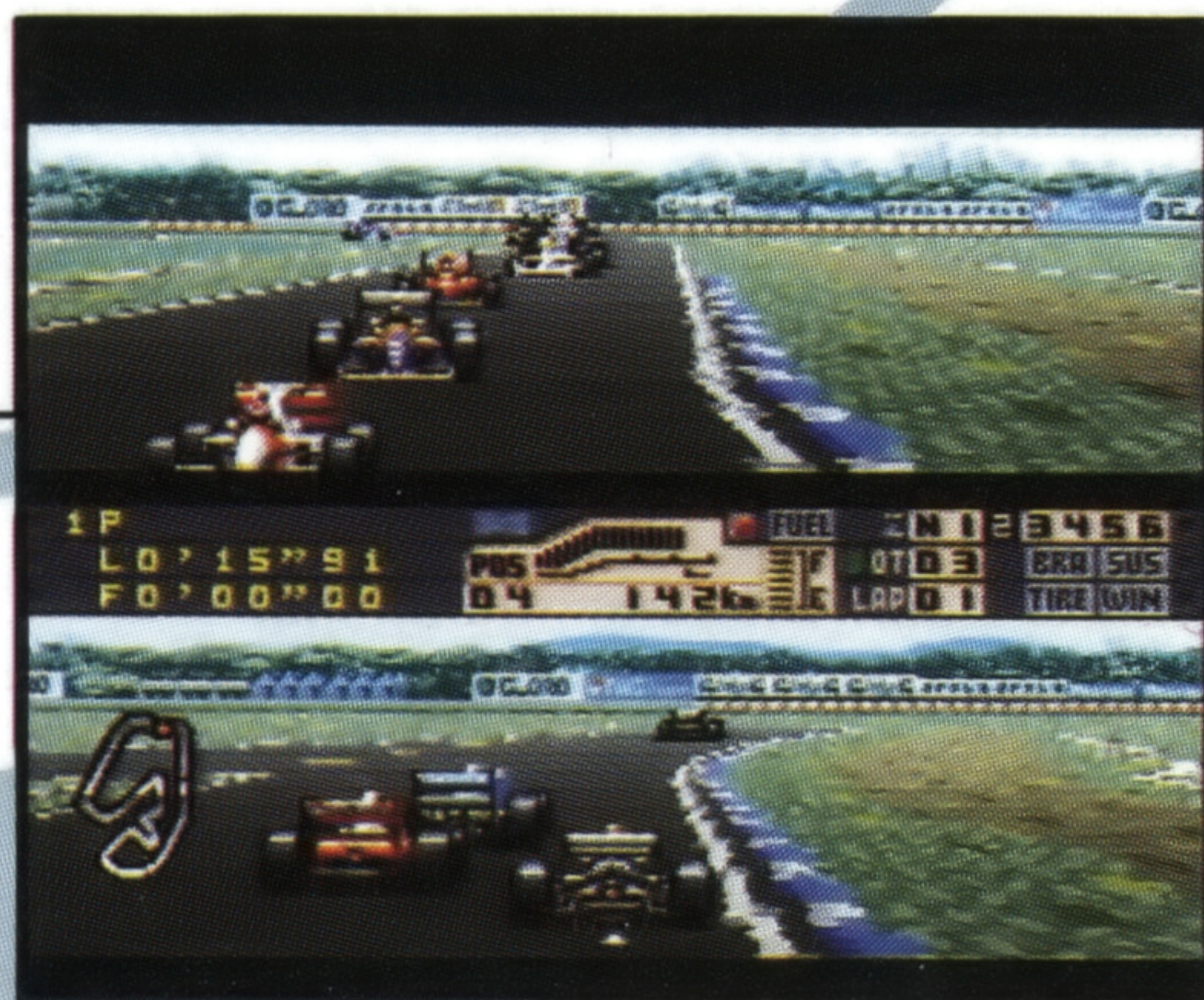
[レース画面説明]

各インジケーターの説明

マシンのパーツのいくつかは、走行をしているだけで自然に消耗していきます。ダメージが一定値に達するとコントロールパネル上のインジケーターが黄色になり、さらにダメージを受けると赤色になってしまいます。

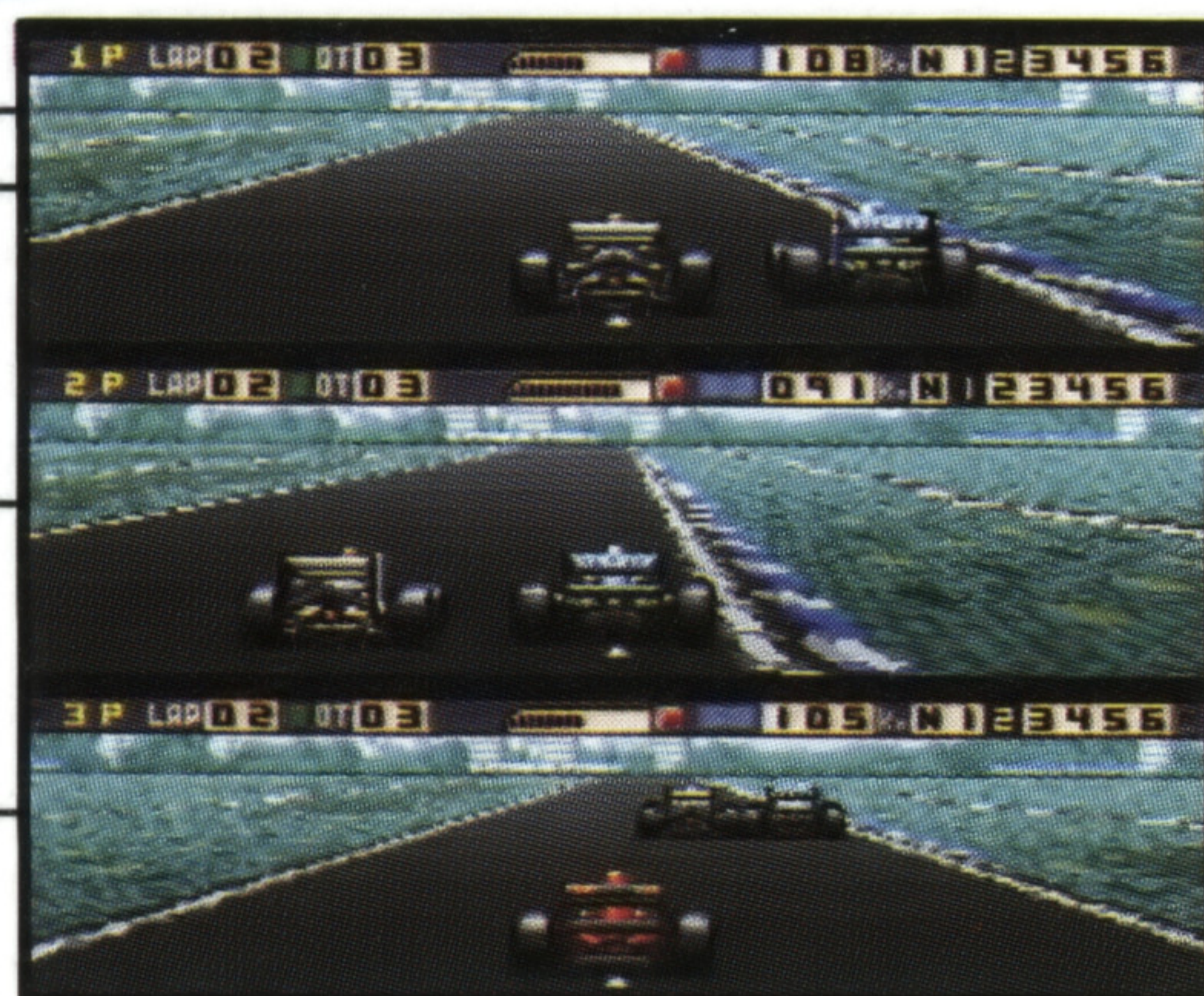
バックミラータイプA

通常時

バックミラータイプB

セッティングからEXITする時、Bボタンを押し続ける

トリプルバトル画面

PLAYER-1

PLAYER-2

PLAYER-3

タイヤ

走行しているだけでも自然に摩耗しますがコースアウトなどをすると特に大きく摩耗します。減少するとグリップ力が低下します。

ブレーキ

急ブレーキの乱用などによって減っていきます。減少するとブレーキの利きが低下します。

サスペンション

コースアウトやクラッシュによって減っていきます。減少するとグリップ力が低下します。

ウイング

クラッシュによって破損します。破損すると速度が落ち、コーナーでの安定性も低下します。

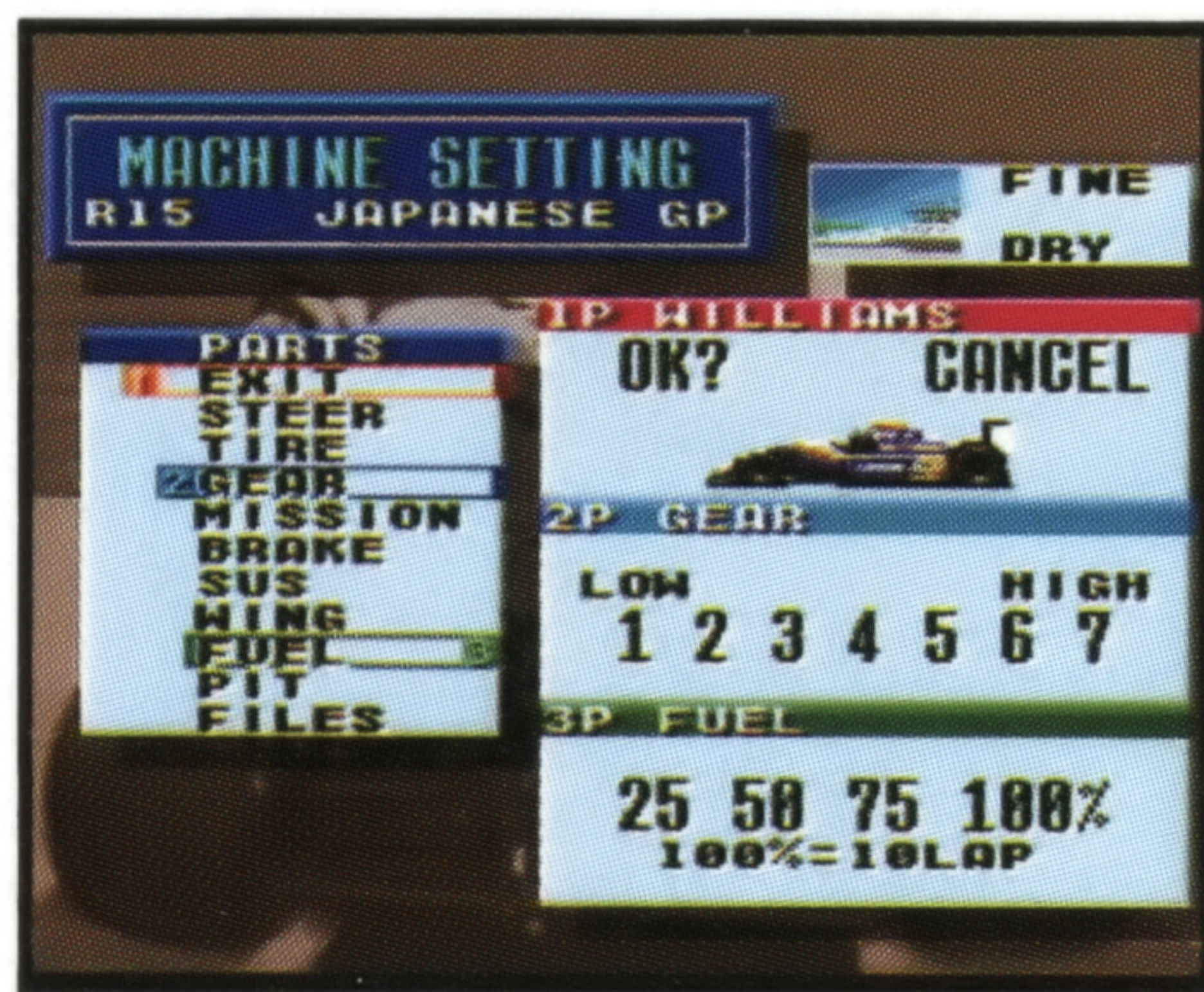
ギア

マシンの信頼性によって破損確率が変化します。破損するとそのポジションにギアが入らなくなり、加速力が低下します。

燃料

燃料残量を示します。残りが50%以下になると黄色、25%以下で赤くなり、残り1周程度の残量になると点滅します。燃料がゼロになるとその場で強制的にリタイヤとなります。

[SETTING]

セッティングには以下の項目があります。1Pは青、2Pは赤、3Pは緑のカーソルを使って選択、決定をします。なお、何もセッティングしないでEXITしても、各コースに応じた初心者向けのセッティングになるので安心です。またレース終了後、RETRYを選ぶと前走のセッティングがそのまま使われます。

"EXIT"
イグジット

セッティングを終了します。

"STEER"
ステア

ハンドルのタイプと切りやすさを設定します。タイプは以下の4通りがあります。

タイプ1／ハンドルを切ったときに少しだけ戻ります。
タイプ2／ハンドルを切ったとき、まったく戻りません。
タイプ3／ハンドルを切ったときに十字ボタンを離すとセンターに自然に戻ります。
タイプ4／ハンドルを切ったときに十字ボタンを逆に入力するとセンターに戻ります。

切りやすさには7段階あり、EASYに近いほど軽く、HEAVYに近いほど重くなります。

"TIRE"
タイヤ

タイヤのタイプを選択します。SLICK(晴天用)、RAIN(雨天用)のそれぞれにA～Dまでのタイプがあり、HARDに近いほど耐久力が高くグリップ力が低いタイヤ、SOFTに近いほど耐久力が低くグリップ力が高いタイヤです。

"GEAR"
ギア

ギア変速を設定します。7段階あり、LOWに近いほど加速重視、HIGHに近いほど最高速重視です。

CONSTRUCTER'S MANUAL

"MISSION" ミッション

ギアの変速ユニットです。オートマチック(自動変速)、マニュアル(手動変速)の2種類から選択します。

"BRAKE" ブレーキ

7段階あります。SOFTに近いと耐久性が高く、HARDに近いと耐久性は低くなりますが制動力は高くなります。

"SUS" サス

車体の安定を保つユニットです。7段階あり、SOFTに近いほど耐久性を重視、HARDに近いほどグリップ力を重視します。

"WING" ウィング

空力特性を高めるユニットです。7段階あり、TOP SPEEDに近いほど最高速重視、DOWNFORCEに近いほどコーナーでの安定性重視の設定になります。

"FUEL" フューエル

燃料の最初の搭載量を決定します。25、50、75、100%の4段階があり、それぞれ設定周回数に応じて以下のように変化します。燃料に関しての詳細はゲームのヒントを参照してください。

設定周回数1～10周/100%の燃料で約10周走行可能です。
設定周回数11～20周/100%の燃料で約20周走行可能です。
設定周回数21～30周/100%の燃料で約30周走行可能です。
設定周回数31周以上/100%の燃料で約40周走行可能です。

"PIT" ピット

ピットインしたときの作業タイプを設定します。

AUTO1/少しでもダメージを受けたユニットをすべて交換します。他のタイプよりピットタイムが長くかかります。
AUTO2/赤と黄色になったユニットのみ交換します。
AUTO3/赤くなったユニットのみ交換します。

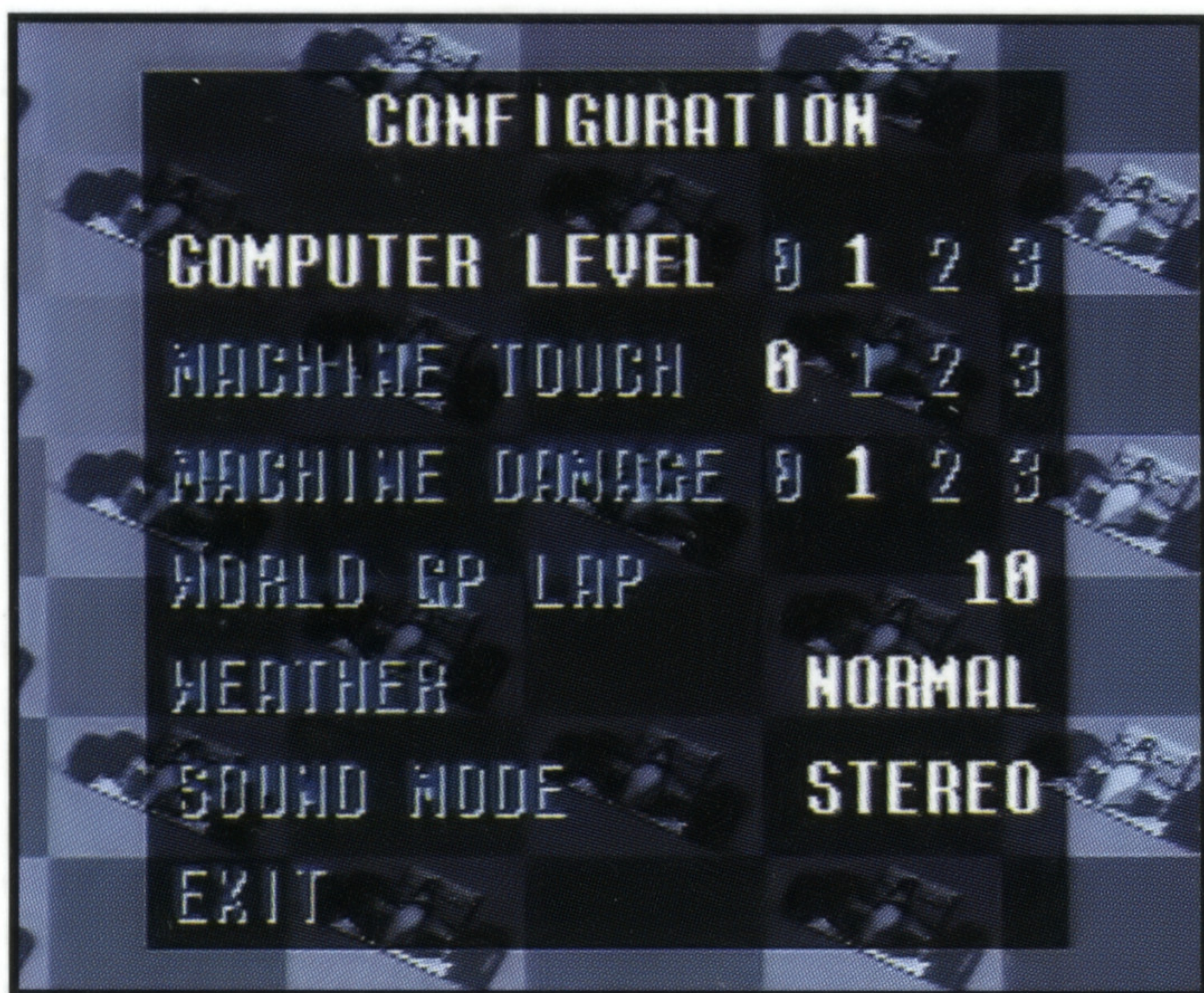
"FILES" ファイルズ

セッティングデータを16個までロード、セーブできます。

注意

1Pモードの場合のみ、セッティングでEXITを選択する時にBボタンを押し続けると、別タイプのバックミラーを使用することができます。

[CONFIG]

コンフィグはゲーム環境の設定を行なうことができるモードです。以下の項目を設定することができます。EXITでタイトル画面に戻ります。

"COMPUTER LEVEL"・・・・・・・・・コンピュータレベル

敵車の速さを設定します。0〜3の4段階があり、数字が大きいほど敵車が速くなります。

"MACHINE TOUCH"・・・・・・・・・・・・・・マシンタッチ

敵車との接触判定を設定できます。

0----まったく当り判定がありません。
1----敵マシンの中心のみ当り判定があります。
2----タイヤを除く敵マシンすべてに当り判定があります。
3----敵マシン全体に当り判定があります。

"MACHINE DAMAGE"・・・・・・・・・・・マシンダメージ

ダメージインジケーターの減少率を設定します。0〜3までの4段階があり、数字が大きいほどユニットの減少が激しくなります。0にするとまったく減少しません。10周でのレースなら、2か3の設定が適当です。

"WORLD GP LAP"・・・・・・・・ワールドジーピーラップ

ワールドグランプリモードの周回数を設定します。10、20、30、40、MAXの5種類があります。MAXに設定すると実際のF1レースと同じ周回数になります。

"WEATHER"・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ウェザー

WORLD GPモードの天候を設定します。

REAL-----94年度の実際の天候が再現されます。
(データは第8戦まで)
NORMAL-----ランダムに天候が変化します。

"SOUND MODE"・・・・・・・・・・・・・・・・・・サウンドモード

ゲーム中のサウンドの出力モードを各家庭のテレビに合わせてSTEREO、MONAURAL設定します。レース中、音が出ない等の状況が発生した場合は、この設定を変えてみてください。

EDIT MODE

　このモードは自分だけのF1ワールドを作成することができ、ここで加えた変更はゲーム中のどのモードでも適用されます。タイトル画面でEDIT MODEを選択するとエディット初期画面に移行するので、メニューを選択してください。

注意

　本体の電源を切ったりリセットすると、セーブされていないかぎりオリジナルドライバーデータ以外のすべての変更データは消滅します。

エディット初期画面

　以下の項目から十字ボタンの上下で選択、Bボタンで決定してください。

"EXIT" ……………………………… イグジット

　エディットを抜けてタイトル画面に戻ります。

"LOAD" ……………………………… ロード

　エディットセーブデータをロードします。一度Bボタンを押すと OK? と表示され、もう一度Bボタンを押すとロードされます。

"SAVE" ……………………………… セーブ

　エディットデータをセーブします。セーブ可能なデータはひとつだけです。一度Bボタンを押すと OK? と表示され、もう一度Bボタンを押すとセーブされます。

"MEMBER CLEAR" ・・・・・・・・・・・・・・・メンバークリア

既にエディットでエントリーメンバー、エンジンなどに変更が行なわれている場合、このモードで初期化し、再度エディットを使用することができます。一度Bボタンを押すとOK?と表示され、もう一度Bボタンを押すとクリアされます。

"TEAM ENTRY" ・・・・・・・・・・・・・・・チームエントリー

レースに登場するチームのエントリーを行ないます。12チームの中から7チームを自由に選択できます。

"DRIVER EDIT" ・・・・・・・・・・・・・ドライバーエディット

オリジナルドライバーを2人まで作成することができます。

"DRIVER CONTRACT" ・・・・・ドライバーコントラクト

ドライバーの乗せ替えや、ゲストドライバー、オリジナルドライバーのエントリーを行なうモードです。

"ENGINE CONTRACT" ・・・・・・・エンジンコントラクト

エンジンの乗せ替えを行なうモードです。

[EDIT MODE]

"TEAM ENTRY"

チームエントリー

チームエントリーを決定すると次のような画面が表示されます。十字ボタンの上下で左側のチームデータを切り替え、Bボタンでレースに登場させたいチームを決定してください。決定されたチームは右側のウインドウに表示されます。12チームのうち7チームを選択、決定したらEXITが表示されるのでBボタンで決定すると終了します。

"DRIVER EDIT"

ドライバーエディット

ドライバーエディットに移行すると、次のような画面が表示されます。右のウィンドウは作成するドライバーのデータファイル(2人分)で、十字ボタンの左右で切り替えます。最初に十字ボタンの上下で顔グラフィックを選択し、決定すると次々と項目入力画面が現われるので、順番に入力していってください。全項目のデータ入力が終了すると、新たなF1ドライバーの完成です。

作成項目

▲NAME

ドライバーの名前を決定します。アルファベットを選択、決定してください。

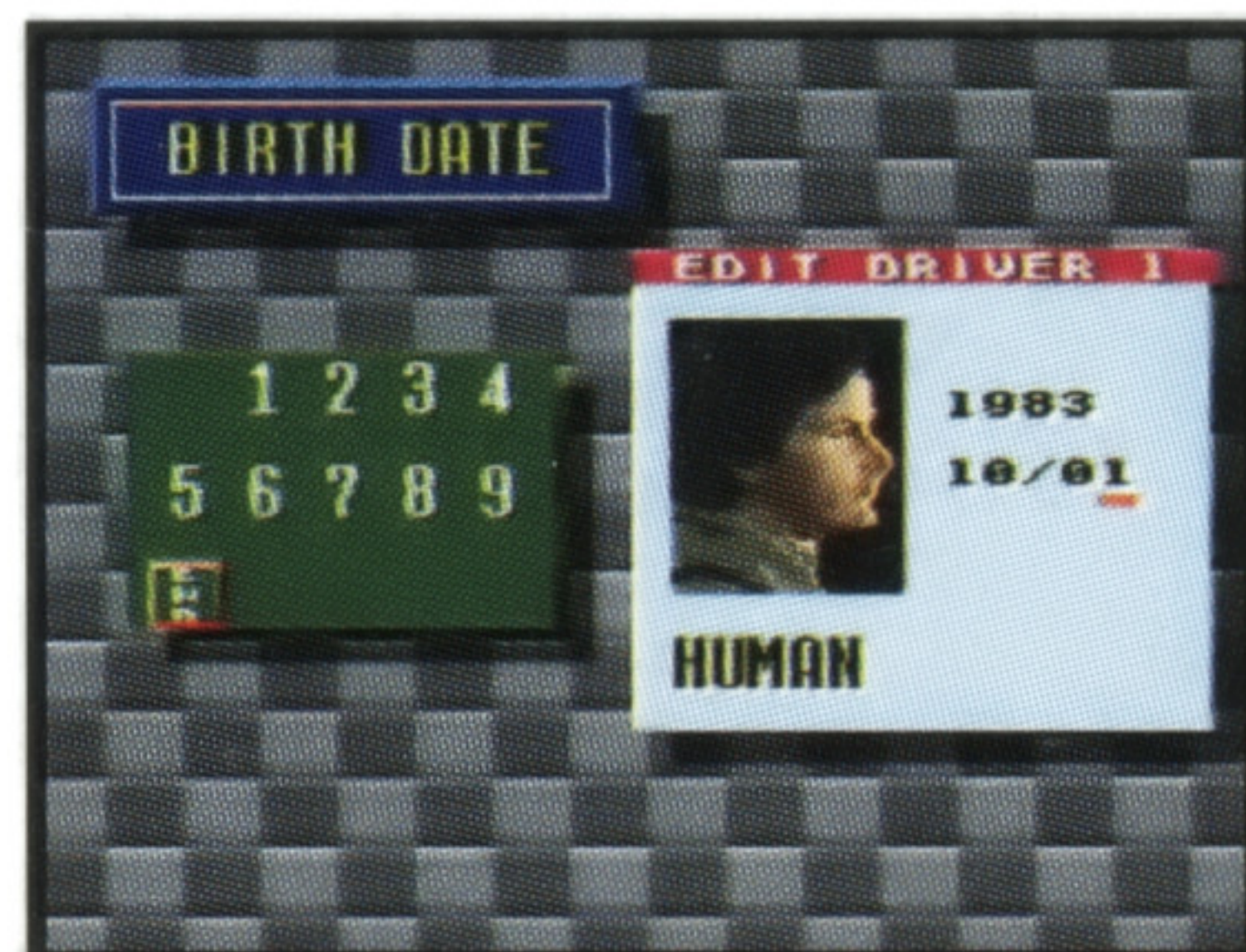
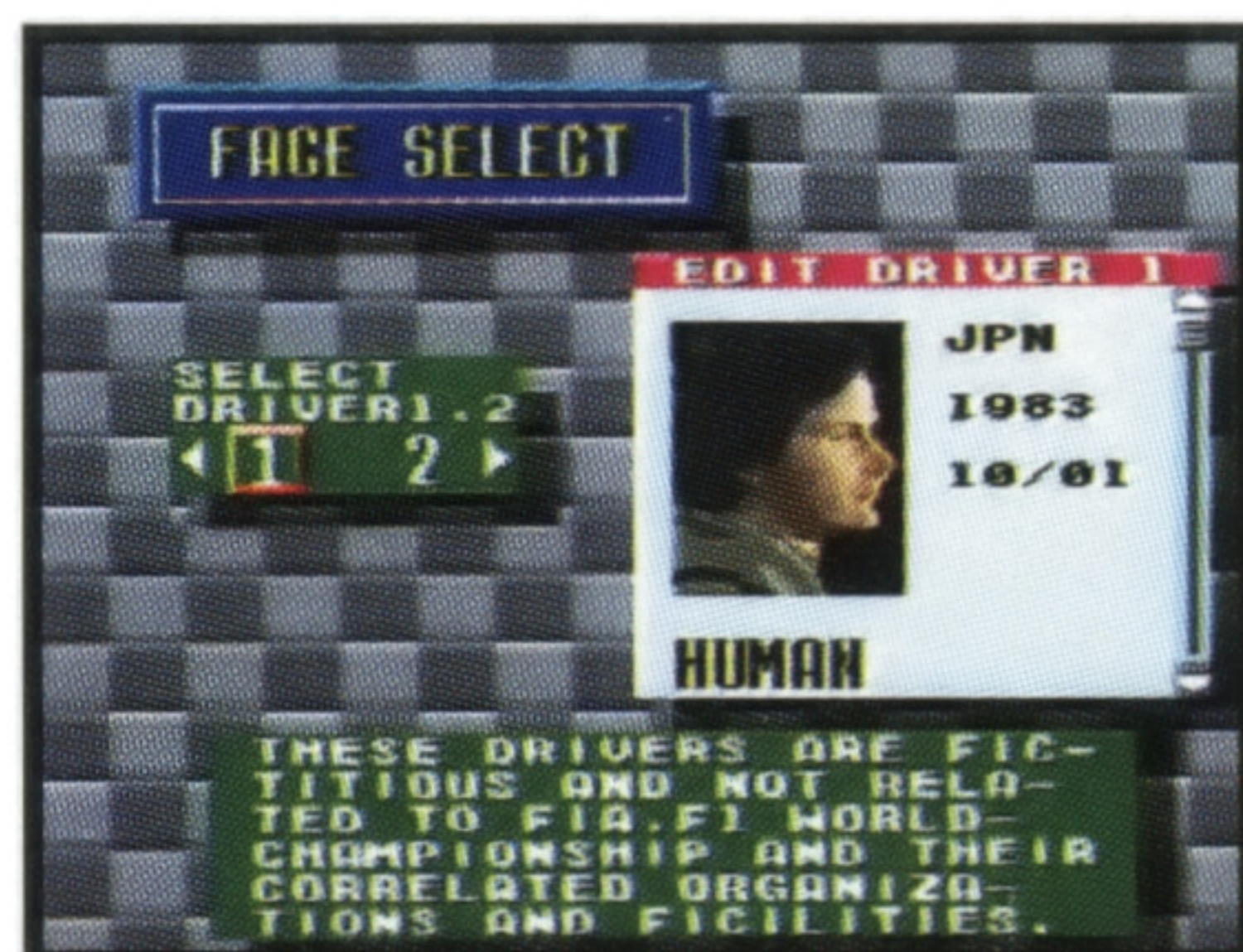
▲BIRTH DATE

誕生日を選択、決定します。

▲NATIONALITY

ドライバーの国籍を決定します。

注意

このモードで作成したドライバーは、そのままではレースには登場しません。レースに登場させるには、ドライバーコントラクトモードで現役ドライバーと交替してください。

"DRIVER CONTRACT"

ドライバーコントラクト

このモードを選択するとこのような画面が現われます。左側のウィンドウがドライバーのデータ表示画面、右側のウィンドウがドライバーのリストです。このリストの中には正規のドライバーの他に、ゲストドライバー、ドライバーエディットで作成したオリジナルドライバーも含まれます。

エントリーの手順

▲1.まずチームから移動するドライバーを現在のエントリーメンバーから選択、決定します。決定したドライバーはデータウィンドウに表示され待機します。

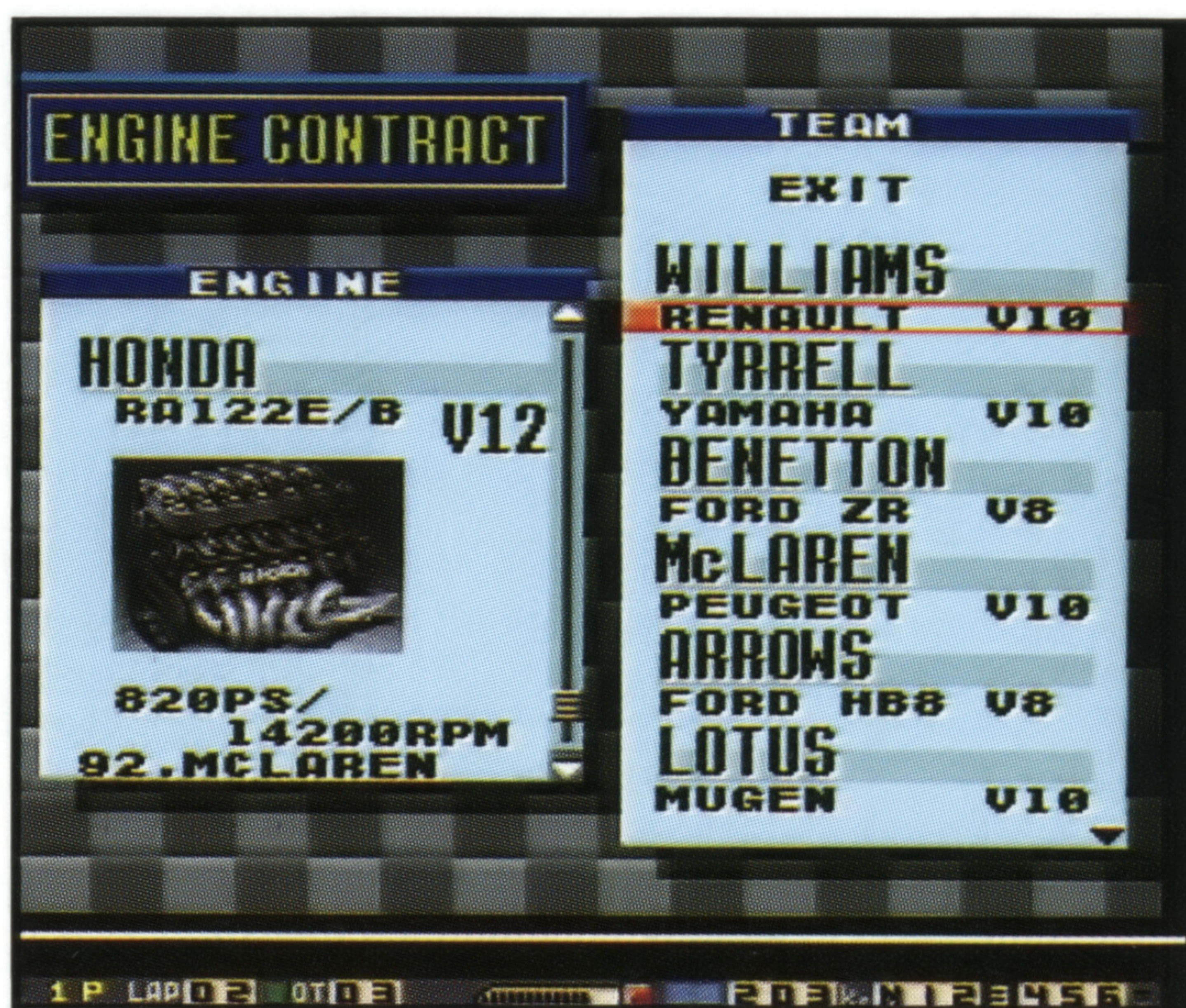
▲2.次に待機しているドライバーと入れ替わるドライバーを同じように選択、決定します。Bボタンで決定すると、矢印カーソルが点滅してドライバーが入れ替わります。

▲3.EXITで抜けるとエディットメニュー画面に戻り、レースに登場するメンバーがここでエントリーしたメンバーになります。

"ENGINE CONTRACT"

エンジンコントラクト

このモードを選択するとこのような画面が表示されます。右側が現在の各チームとその所有エンジン、左側が新たに契約可能なエンジンデータです。

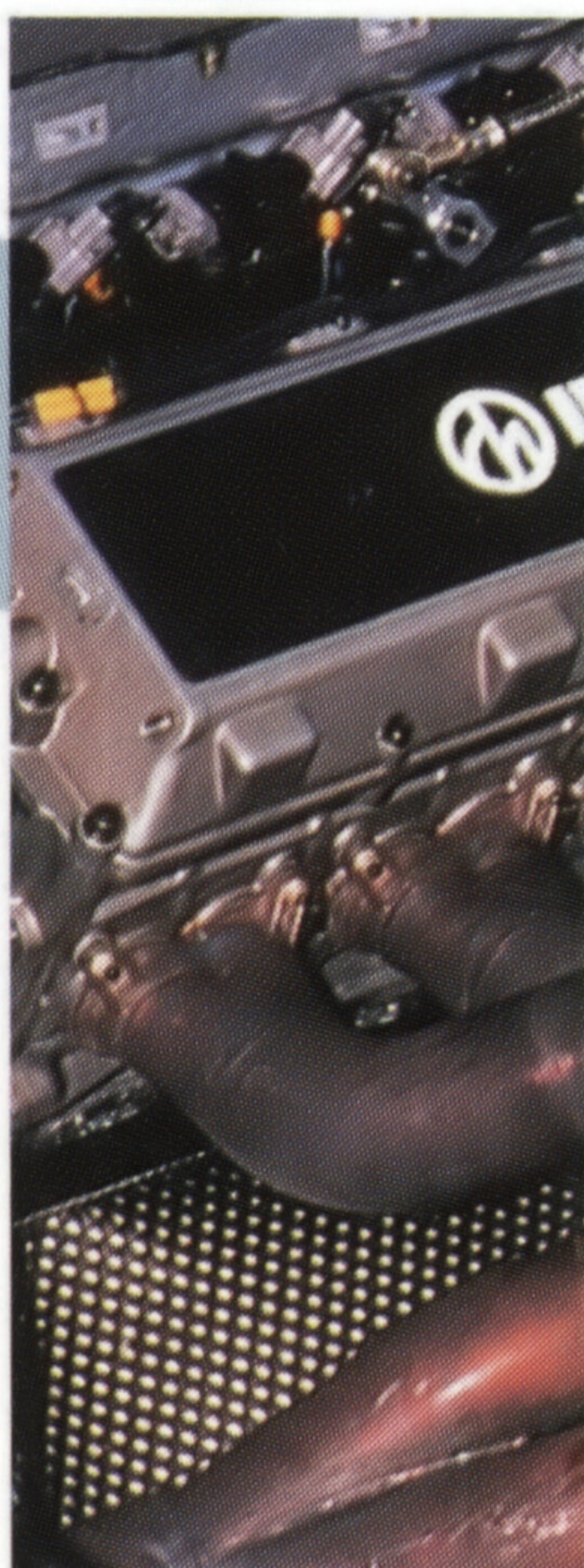
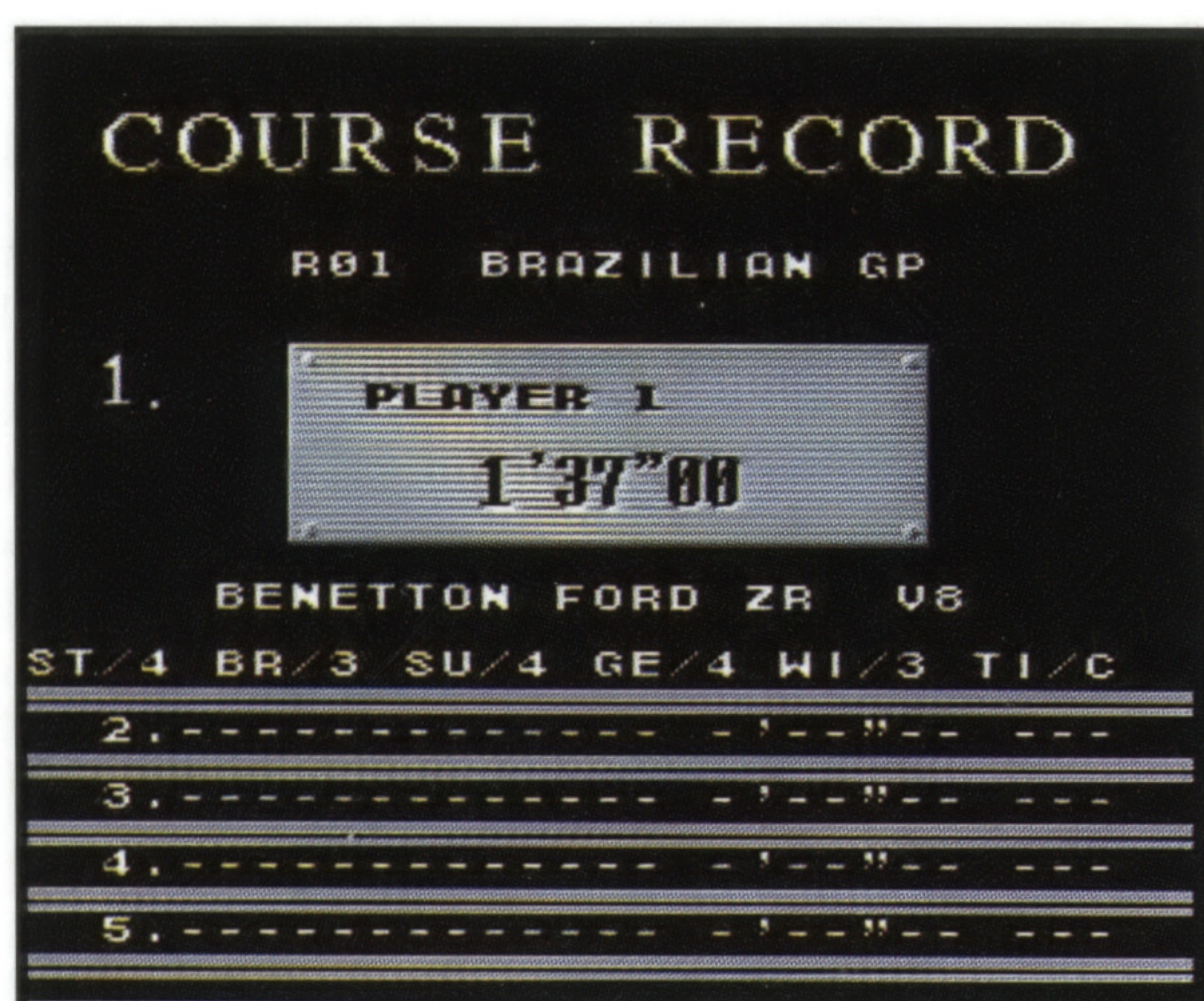
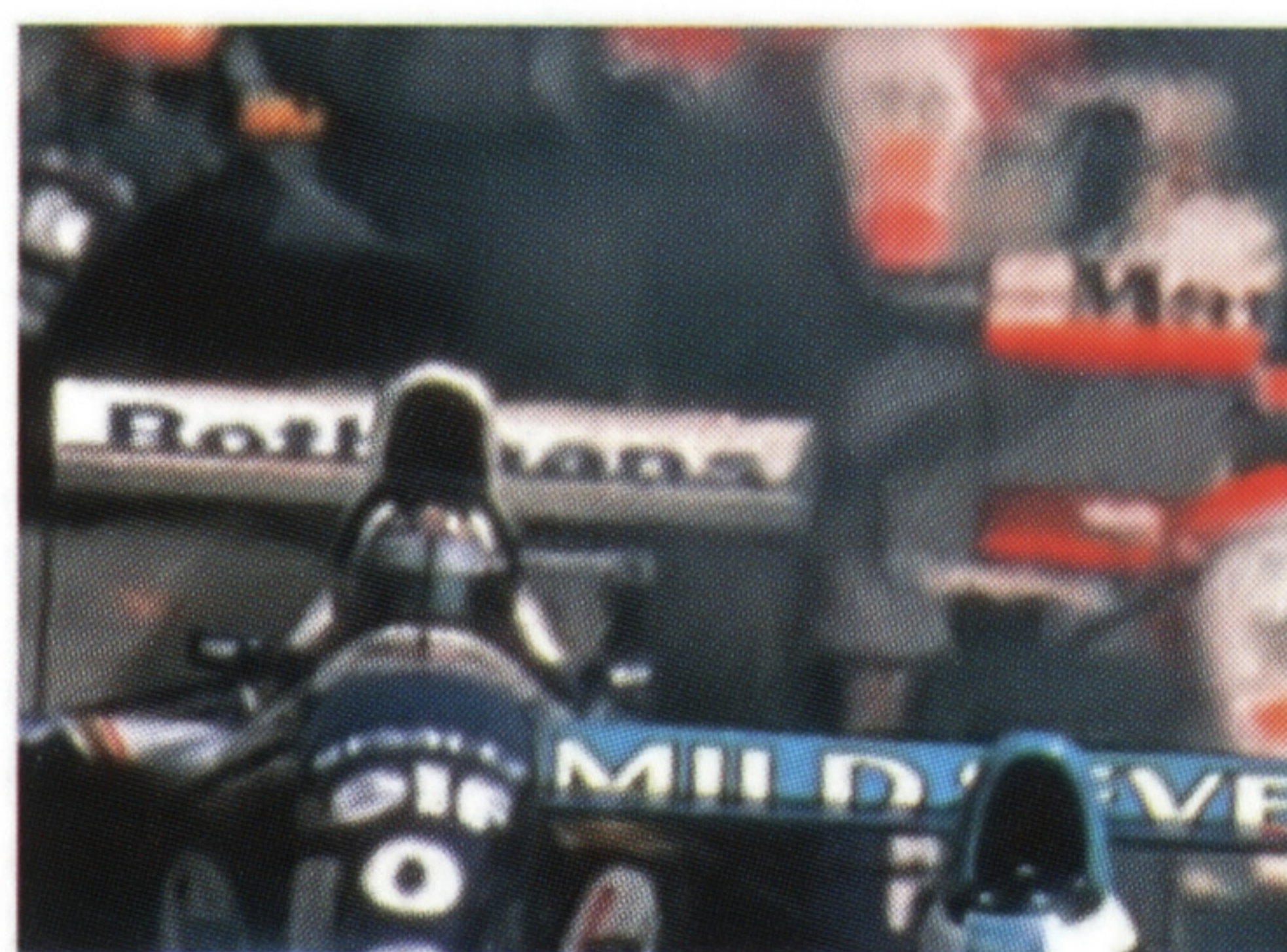
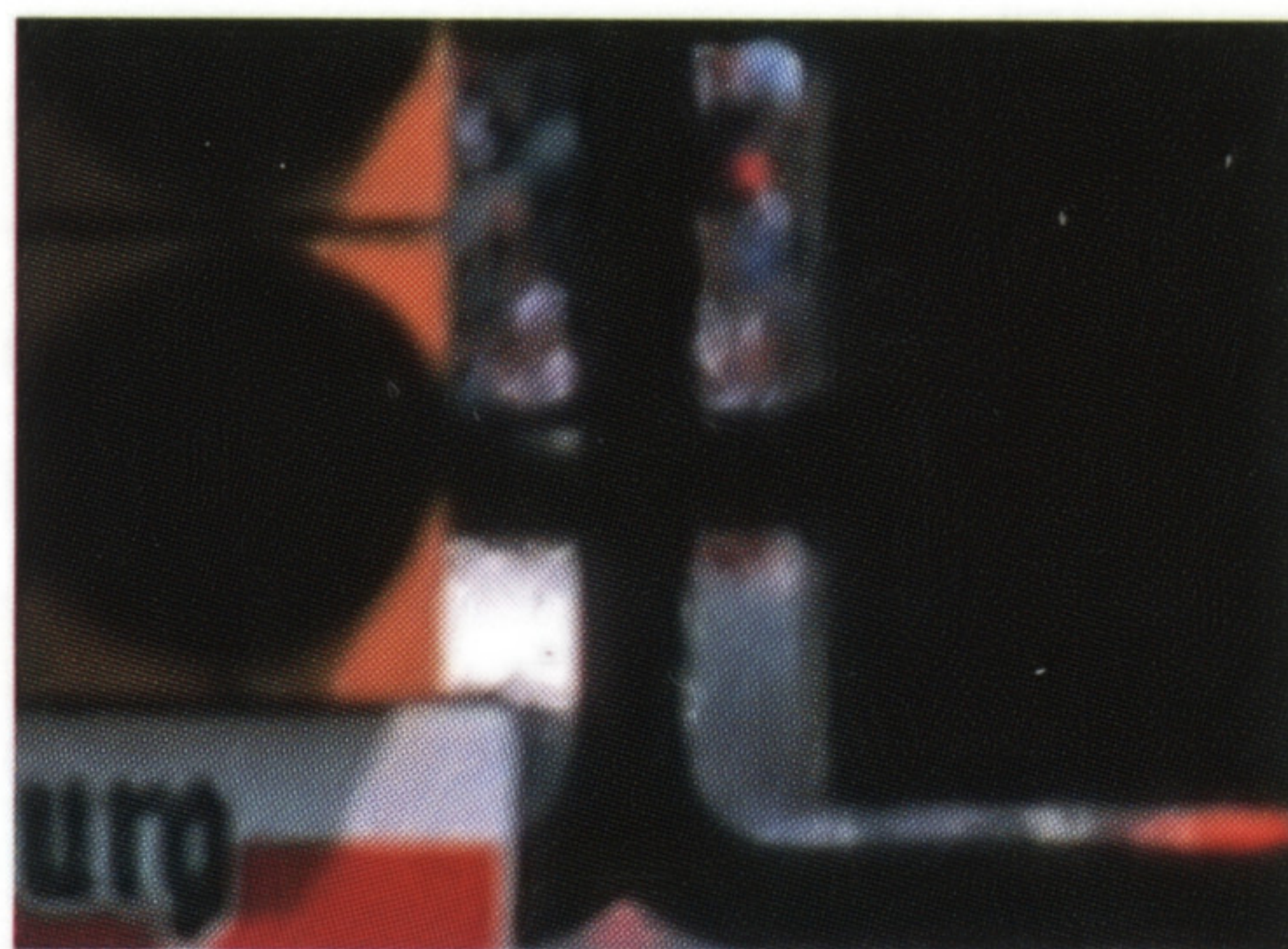
エンジン契約の手順

▲1.十字ボタンの上下で対象チームを選択、Bボタンで決定します。

▲2.すると左側のエンジンデータウィンドウに操作が移るので、十字ボタンの上下で新たに契約するエンジンを選択、Bボタンで決定するとエンジンが変更されます。同様の手順で何チームでも行なうことができます。

▲3.EXITでこのモードを終了でき、エディットメニュー画面に戻ります。エンジンが変更され、レース中のマシンの戦闘力が変化します。

[RECORD]

"RECORD"

レコードタイムを見ることができます。十字ボタンの左右でラウンドの切り替え、Yボタンで画面を抜けます。

*A real semi-automatic system changes gears not in reaction to the driver, but in reaction to the computer.
This new system provides automatic shift in various ways based on the previously programmed shift pattern.*

HUMAN GRANDPRIX III
参加チームリスト＆選手紹介

WILLIAMS

ウィリアムズ・ルノー

92、93年と連続してチャンピオンを獲得。今年も優勝候補の筆頭に挙げられたが、新レギュレーションによって苦戦させられている。シャシーの空力が先走り過ぎたか。

■Engine:RENAULT RS6・V10
■Chassis:Williams FW16

Drivers

D.HILL
デイモン・ヒル

テストドライバーを経て93年にウィリアムズからデビュー、フル参戦1年目にして3連勝を記録した。

D.COULTHARD
デビッド・クルサード

ヒルと同様テストドライバーからの抜擢。新人ということで苦戦しているが、速さはなかなかのもの。

TYRRELL

ティレル・ヤマハ

93年は不振だったが、バランス重視のニューマシンはヤマハエンジンと絶妙のマッチング。圧倒的な速さはないが、扱いやすいマシンで入賞圏内のバトルを可能にした。

■Engine:YAMAHA OX10A•V10
■Chassis:Tyrrell 022

Drivers

U.KATAYAMA
片山右京

93年は苦しい戦いを強いられていたが、今年は開幕からポイントを獲得。表彰台へと期待が膨らむ。

M.BLUNDELL
マーク・ブランデル

存在は地味だが速さと開発力を兼ね備えた優秀なドライバー。ヤマハエンジンをもっとも知っている男。

BENETTON

ベネトン・フォード

V10に迫るパワーを持つゼテックエンジンと、優秀なシャシーでトップを独走。強力なドライバーのラインナップとあいまって他チームを寄せつけない強さを誇る。

■Engine:Ford Zetec-R・V8
■Chassis:Benetton B194

Drivers

M.SCHUMACHER
ミハエル・シューマッハ

現役ドライバーナンバーワン。その正確で冷静な走りはターミネーター走行という言葉がぴったり。

J.J.LEHTO
ジェイ・ジェイ・レート

イキのいい走りのヤングドライバー。念願のベネトン加入を果たしたが負傷で苦しいシーズンに。

McLAREN

マクラーレン・プジョー

かつての最強チームからただの上位チームへと転落したマクラーレン。今年からコンビを組んだプジョーエンジンが復活の鍵を握る。

■Engine:PEUGEOT A6•V10
■Chassis:McLaren MP4/9

Drivers

M.HAKKINEN
ミカ・ハッキネン

93年のナンバー3ドライバーから一躍ファーストドライバーに。日本でもCMでお馴染みのドライバー。

M.BRUNDLE
マーティン・ブランドル

今や残り少なくなったベテランドライバーの一人。存在感は薄いがその安定した走りはベテランの味だ。

HUMAN GRANDPRIX III
参加チームリスト＆選手紹介

ARROWS　アロウズ・フォード

フットワークからアロウズに改名。心機一転の今年はマシンの戦闘力も上がり、チームムード上昇中。

■Engine:Ford HB series VIII•V8
■Chassis:Footwork FA15

Drivers

C.FITTIPALDI
クリスチャン・フィッティパルディ

素質十分の若手ドライバー。どちらかといえば堅実派で、ブロックのうまさには定評がある。

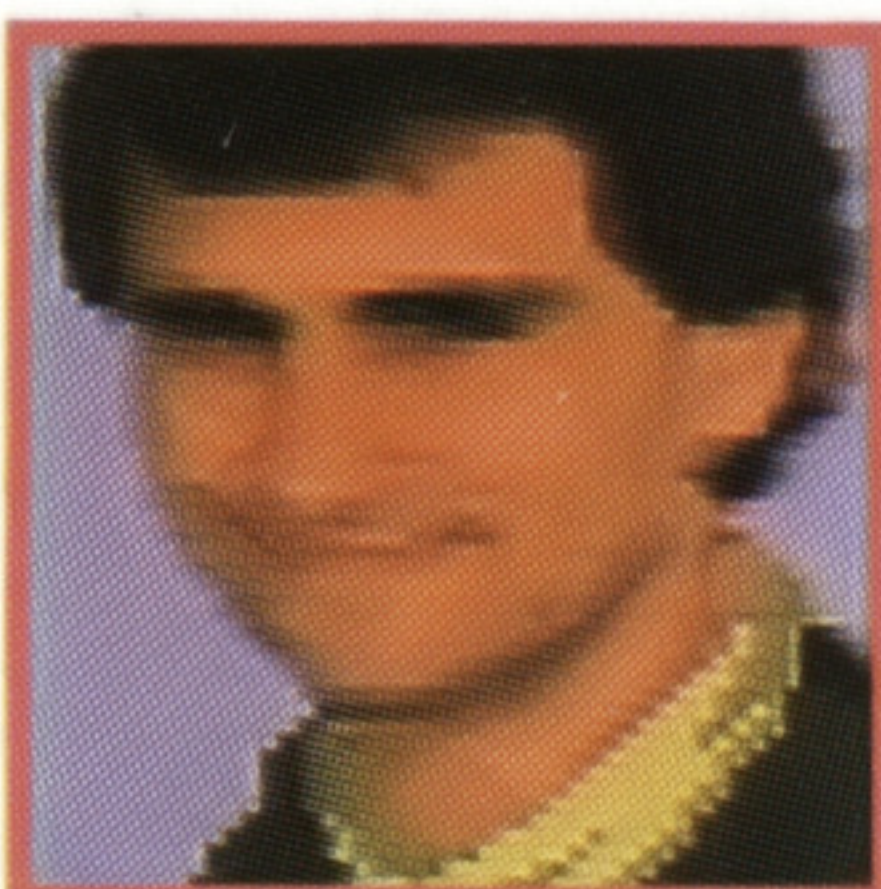
G.MORBIDELLI
ジャンニ・モルビデリ

どんなマシンもそこそこ走らせてしまう職人。今年もクリスチャンを相手に一歩もひけをとっていない。

LOTUS　ロータス・ムゲン

待望の無限ホンダパワーを獲得したがマッチングは今一つ。ようやく投入されたニューマシンも期待が持てず、名門復活はまだまだ先だ。

■Engine:MUGEN-HONDA ZA5C•V10
■Chassis:LOTUS 107C

Drivers

A.ZANARDI
アレッサンドロ・ザナルディ

テストドライバーからペドロ・ラミーの代役として参戦。ただし代役以上の働きは期待できないか。

J.HERBERT
ジョニー・ハーバート

走らないマシンに苦戦しているが、ハッキネンとチームメイトだった当時、まったく互角だった実力者。

JORDAN

ジョーダン・ハート

中堅チームの中ではトップクラスの実力を持ち、上位チームをも脅かす勢い。活きのいいドライバーコンビにも注目だ。

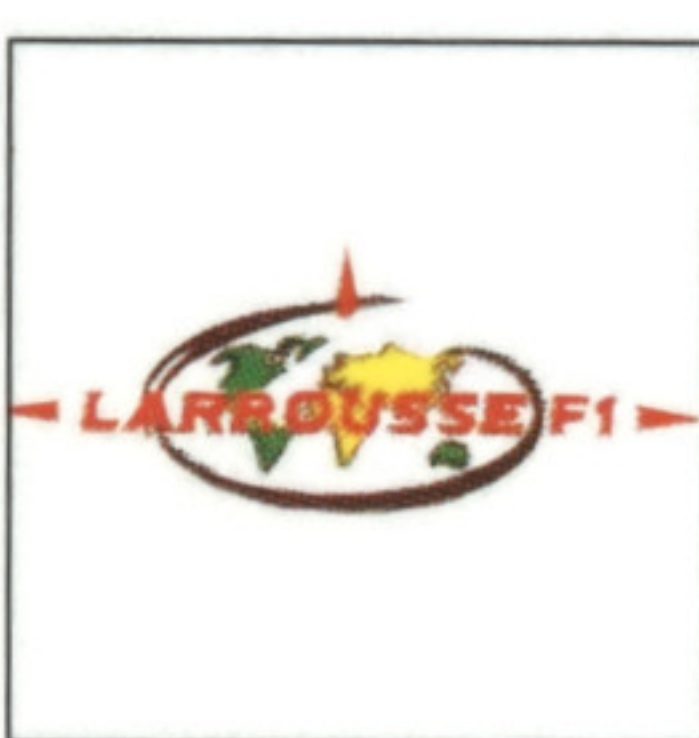
■Engine:HART 1035•V10
■Chassis:JORDAN 194

Drivers

R.BARRICHELLO
ルーベンス・バリチェロ

93年にたびたび光る走りをみせ、その実力が注目されるドライバー。パシフィックＧＰで表彰台を獲得。

E.IRVINE
エディー・アーバイン

93年の鈴鹿でいきなりポイントゲットという衝撃的デビューを果たした。闘争心溢れる走りに注目。

LARROUSSE

ラルース・フォード

このチームとしては珍しく94年度の戦闘体制をすばやく確定。慢性的な資金難からも脱出し、安定したレースを行なえるようになった。

■Engine:Ford HB series VII•V8
■Shassis:LARROUSSE LH94

Drivers

O.BERETTA
オリビエ・ベレッタ

F3000からステップアップしてきた新人。戦闘力の低いマシンながら期待を抱かせる走りを見せている。

E.COMAS
エリック・コマス

ポストプロストとして期待されたフランス人。デビュー4年目となる今年、結果を出したいところだ。

HUMAN GRANDPRIX III
参加チームリスト&選手紹介

MINARDI

ミナルディ・フォード

スクーデリアイタリアと合併、純正イタリアチームとしてグランプリに参加している小規模チーム。マシンもドライバーも堅実路線でグランプリを戦う。

■Engine:Ford HB series VIII•V8
■Chassis:Minardi M194

Drivers

P.MARTINI
ピエルルイジ・マルティニ

デビュー以来イタリアのチームでしか走った経験のないドライバー。今年もミナルディでイタリア魂をみせる。

M.ALBORETO
ミケーレ・アルボレート

かつてはチャンピオン候補として噂されたドライバー。まだまだそのドライビング技術は侮れない。

LIGIER

リジェ・ルノー

93年度の活躍から一転、最下位周辺チームへと転落、シーズンオフのトラブルが影響を与えている。せっかくのルノーエンジンも宝の持腐れか。

■Engine:RENAULT RS6•V10
■Chassis:LIGIER JS39B

Drivers

E.BERNARD
エリック・バルナール

クラッシュによる負傷から3年ぶりに復帰。かつてライバルであったアレジに迫ることが出来るか。

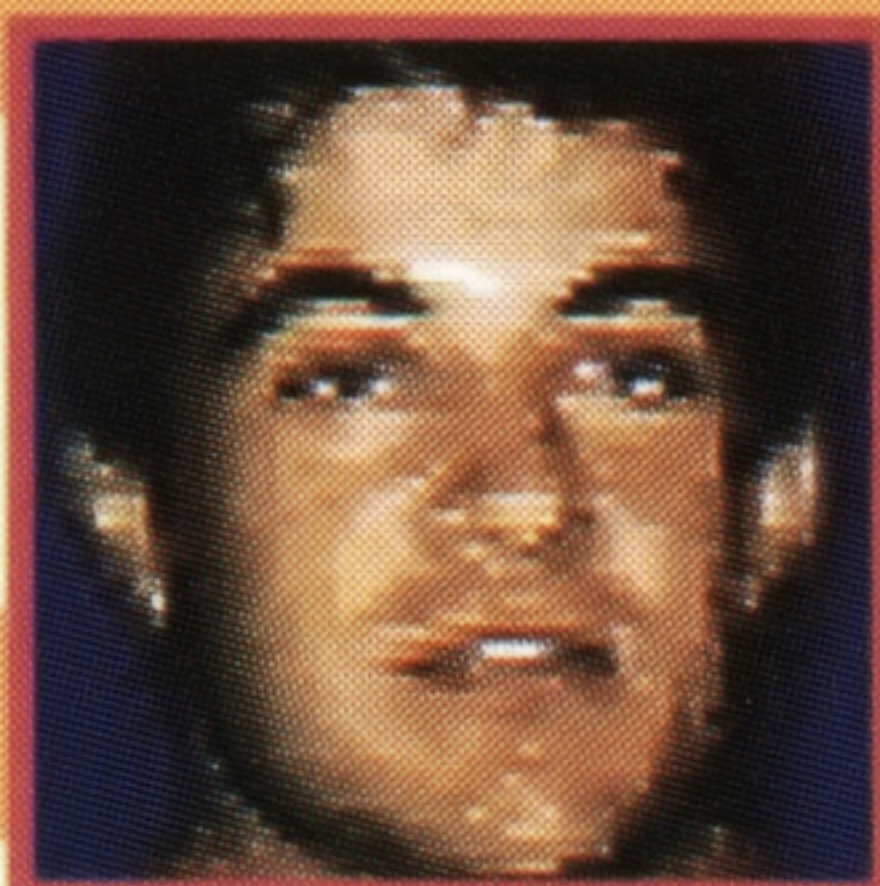
O.PANIS
オリビエ・パニス

93年F3000チャンピオンからステップアップ。下位チームとなってしまったリジェで善戦している。

FERRARI　フェラーリ

例年と同様にオフは注目されたが、開幕してみれば成績は芳しくない。とはいえ確実に表彰台を狙える位置で戦っており、トップが隙を見せれば優勝も・・・・。

■Engine:Ferrari E4•A94•V12
■Chassis:Ferrari 412 T1

Drivers

J.ALESI
ジャン・アレジ

魅せる走りが出来る数少ないドライバー。彼ほどフェラーリレッドが似合う男はいない。

G.BERGER
ゲルハルト・ベルガー

最も実力のあるベテランドライバー。そのキャラクターは真のＦ１ドライバー像を教えてくれる。

SAUBER　ザウバー・メルセデス

いよいよ正式にメルセデスがF1に参入、その強力なバックアップを受けてジャンプアップを期待される。とはいえその真価を発揮するにはもう少し時間が必要か。

■Engine:MERCEDES-BENZ･V10
■Chassis:SAUBER C13

K.WENDLINGER
カール・ベンドリンガー

若手有数の実力を持ちながらモナコＧＰで負傷。現在多くのファンが回復復帰を望んでいる。

H-H.FRENTZEN
ハインツ・ハラルド・フレンツェン

メルセデスがＦ１に送り込んできた３人目のドライバー。出世頭のシューマッハに続けるか。

HUMAN GRANDPRIX III スペシャルゲスト

"ゲストドライバー"

A.PROST

アラン・プロスト

('93　WILLIAMS)

93年度を含む4度のワールドチャンピオンを獲得。その冷静で計算された走りからプロフェッサーの異名を持つ。93年引退。

N.MANSELL

ナイジェル・マンセル

('92　WILLIAMS)

92年度ワールドチャンピオン。そのアグレッシブなレースぶりは魅せるドライバーNO1。92年度で一度引退したが、94年後半からWILLIAMSで復帰、ファンを喜ばせた。

S.NAKAJIMA

中嶋　悟

('91　TYRRELL)

初の日本人F1ドライバー。彼がいなかったら日本のF1ブームはなかったはず。じっくりと相手の隙を待つ「納豆走法」が特徴。91年引退。

A.SUZUKI

鈴木亜久里

('93　FOOTWORK)

日本人ドライバー最初の表彰台獲得者。今年はF1に参加できなかったが、引退ではなく休養中なので、来年にも再びサーキットで会えるかも。

"ゲストエンジン"

RA122E/B V12

HONDA *RA122 E/B V12*

'92 McLAREN

■820ps/14200RPM

かつてマクラーレンで威力を発揮した最強エンジン。このパワーを使いこなせれば無敵だ。

RA101E NS V10

HONDA *RA101E NS V10*

'91 TYRRELL

■710ps/13200RPM

中嶋向けに調整されたといわれるＮＳ（ナカジマ・スペシャル）。低、中速域が非常に使い易い。

ゲームのヒント

ヒューマングランプリ3では、燃料、給油を導入することによって、よりリアルなF1世界を再現しています。ここではセッティング、レースのヒントになるように、その一部を紹介しましょう。

■レースにおいてはスタートダッシュが重要。スタートの時に自分でシフトアップしてギアを1速に入れると、はやく加速します。
■初心者の人にはトップスピードよりダウンフォースの方が重要。セッティングでウイングを7にして走ればかなり走りやすくなるはずです。
■燃料の減少によってマシンの重量は刻々と変化していきます。それぞれのマシンによっても差がありますが、当然燃料が少なく重量が軽いほうがマシンは速くなります。よって、最初から燃料を半分程度しか積載せずに、レース中ピットで給油する、あるいは満タンに積載してノーピットで走りきる等、それぞれの好みと走りに応じた戦略を立てましょう。
■燃料と同様にエンジンにもそれぞれ重量が設定されています。パワーがあっても重さに弱いシャシーに積むと、その戦闘力も半減してしまうので、エンジンコントラクトで色々ためしてみましょう。
■燃料ゲージが赤く点滅を始めたのに、まだまだピットまで遠いときは非常に危険です。そんなときはわざと早目にシフトアップして、エンジンの回転数を落として走行しましょう。そうすれば燃費が多少良くなるので1周位はもつはずです。

HUMAN GRANDPRIX III 登場サーキット紹介

ROUND 1

BRAZILIAN GP （全長４３２５m×７１周）

ブラジルＧＰ■AUTODROMO JOSE CARLOS PACE

比較的高速型のサーキットである上、オーバーテイクポイントが多いのが特徴。初戦から激しいバトルが見込まれる。

ROUND 2

PACIFIC GP （全長３７０２m×８３周）

パシフィックＧＰ■TI CIRCUIT AIDA

今年開催された２つ目の日本グランプリ。コース幅が狭いので、ポールポジション奪取が目標。

ROUND 3

SAN MARINO GP （全長５０４０m×６１周）

サンマリノＧＰ■AUTODROMO ENZO E DINO FERRARI

高速テクニカルサーキット。ヨーロッパラウンドの初戦として各チームの戦闘体制が整うグランプリである。

ROUND 4

MONACO GP （全長３３２８m×７８周）

モナコＧＰ■CIRCUIT DE MONACO

伝統のモナコグランプリは観客にとって最も華やかで、ドライバーにとっては最も過酷なサーキット。勝者にはモナコ王室から栄冠を与えられる。

ROUND 5

SPANISH GP （全長４７４７m×６５周）

スペインＧＰ■CHRCITO DE CATALUNYA

1991年から変更されたスペインＧＰサーキット。最高速をマークするホームストレートから第一コーナーに飛び込むときが、勝負の決め手となる。

ROUND 6

CANADIAN GP （全長４４３０m×６９周）

カナダＧＰ■CIRCUIT GILLES VILLENEUVE

比較的シンプルな造りのサーキット。エンジンパワーさえあれば、苦労せず走行できるサーキットだろう。ヘアピン以外の部分をいかに減速せずにクリアするかがポイント。

ROUND 7

FRENCH GP （全長４２５０m×７２周）

フランスＧＰ■CIRCUIT DE NEVERS MAGNY COURS

91年からF1に加わった新しいサーキット。非常にテクニカルなコースなので、マシンのパワー不足をドライビングテクニックでカバーすることも可能だ。シケインから最終コーナーまでをいかに抜けるかがポイント。

ROUND 8

BRITISH GP （全長５２２６m×５９周）

イギリスＧＰ■SILVERSTONE CIRCUIT

大幅に改修されたとはいえ、高速サーキットであることに変わりはない。マシンの性能がレースに大きく影響するため、開発力不足のチームはマシンパフォーマンスに泣かされる可能性が高い。

ROUND 9

GERMAN GP （全長６８１５m×４５周）

ドイツＧＰ■HOCKENHEIM-RING

最高速から強烈なブレーキングを行なわなければならない。森林の中に造られた高速型サーキット。ただしシケインの存在も軽視できないため、極端なハイスピードセッティングは危険だろう。

ROUND 10

HUNGARIAN GP （全長３９６８m×７７周）

ハンガリーＧＰ■HUNGARORING

サーキットの質はあまり良いとはいえない。おまけにテクニカルコースで、オーバーテイクは至難の業。高速のコーナリングに耐えられるようなマシンセッティングが重要になるだろう。

ROUND 11

BELGIAN GP （全長６９７４m×４４周）

ベルギーＧＰ■CIRCUIT DE SPA-FRANCORCHAMPS

急勾配のオー・ルージュ・コーナーなどが配されたチャレンジングなコース。鋭角の第一コーナーはサーキット中最大の難関。ピットロードも同様に鋭く曲がっているため、ピットを出るときまで泣かされる。

ROUND 12

ITALIAN GP （全長５８００m×５３周）

イタリアＧＰ■AUTODROMO NAZIONALE DI MONZA

伝統のあるグランプリのひとつ。高速型サーキットでレースの大半はアクセル全開状態となるが、路面のミュー（摩擦抵抗）が低いため燃料は意外に消費しない。

ROUND 13

PORTUGUESE GP（全長４３５０m×７１周）

ポルトガルＧＰ■AUTODROMO DO ESTORIL

バランスの良いコーナーが多いだけに、マシンとドライバー双方の力が必要になる。緩急様々なコーナーにはそれぞれの確実な攻略が必須で、パワーだけのマシンでは苦しい戦いになるだろう。

ROUND 14

EUROPEAN GP （全長４４２３m×７２周）

ヨーロッパＧＰ■JEREZ

今年から復活したサーキット。ストレートとヘアピンの連続で、エンジンの立ち上がりが勝負となる。

ROUND 15

JAPANESE GP （全長５８６４m×５３周）

日本ＧＰ■SUZUKA INTERNATIONAL RACING COURSE

なんといっても日本人に最も馴染みのあるサーキット。テクニック次第でタイムがまったく違ってくるために、対戦プレイには絶好のコースだ。

ROUND 16

AUSTRALIAN GP （全長３７８０m×７９周）

オーストラリアＧＰ■ADELAIDE GRAND PRIX CIRCUIT

このコースを走りきればグランプリも終了。平均速度の速いコースだけに、効率のいいコーナリングを目指したい。ほとんどのコーナーは急角度なので、コーナー進入前のライン取りを慎重に行なおう。

Ｆ１速報タイアップ
「ヒューマングランプリ3」
タイムアタック大会開催。

今回もコース鈴鹿を中心に写真やビデオでみなさんのベストタイムを募集します。個人のベストタイム他トリプルバトルによるタイムの団体戦を現在検討中です。参加者には全員にタイムの認定書を発行。上位入賞者はもちろん、抽選や順位により商品をプレゼント。詳しくは11／11発売の「Ｆ１速報」日本ＧＰ号をご覧下さい。応募の方法ほか、詳しい情報が掲載されます。みなさんどんどんご応募下さい。

F1専門誌「F1速報」

全世界16戦を転戦して世界一を競うモータースポーツの最高峰、フォーミュラ・ワン。Ｆ１速報は、レース終了５日後の金曜日に発売する、Ｆ１専門速報雑誌です。テレビ中継だけではわからない詳細なレポートと、美しく迫力ある写真を満載し、お届けしています。

＜使用上の注意＞

・ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
・長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
・端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
・スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

◆ヒューマンテレホン通信（毎月1/1５日に内容が変わります。）

東京 0422(70)7796／大阪 06(886)3465

◆ゲームに関するお問い合わせ（月～金曜の午後２時～６時）

0422(70)7798

HG3
HIP105

ヒューマン株式会社

本社：〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
大阪支社：〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24
花原第３ビル８階

SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。